POR SÓLO 3,50€ REGALO EXCLUSIVO GUÍA DEL ENTRENADOR POKÉMON

Nº 241 • 3,50€

Nintendo®

Hazte rico en New Super Mario Bros. 2

TOP DEL MES

Paper Mario

¡En la nueva dimensión!

NOVEDADES

SKYLANDERS GIANTS

RADAR POKÉMON

JUST DANCE 4

NBA 2K13

NEW STYLE BOUTIQUE

Canarias 3,65 €

8 424094 810024 00241

BOMBAZOS Wii U

ASSASSIN'S CREED III

¡Llega la versión más bestia!

NEW MARIO BROS. U

Mario se luce en HD

NINTENDO LAND



12 atracciones únicas

MONSTER HUNTER 3



La caza definitiva

EPIC MICKEY



Regreso a lo grande

Bienvenidos

Síguenos en **HOBBYCONSOLAS**

Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...

www.hobbyconsolas.com

El estilo de Nintendo



Juan Carlos García

Wii U tiene hueco en el mercado. Yo no tengo la menor duda. Hay mucha gente esperando -incluso algunos ya haciendo cola a la puerta de las tiendas- por una consola de este tipo. Como dice **Warren Spector**, creador de **Epic Mickey**, es emocionante ver una consola de Nintendo trabajar en HD, todo tiene colores cálidos, decididamente es diferente al resto de máquinas. Vaya subidón, señor Spector. En dos minutos ha colocado la nueva máquina de Nintendo en una posición clave. Es diferente, tiene otro rollo. Y es que estoy seguro de que lo que os atrae sin daros cuenta de vuestra Wii y de vuestra 3DS (y del resto de consolas nintenderas), es el **estilo de Nintendo**. Wii U presume de Gamepad y gráficos HD, pero sobre todo rezuma ese estilo.

En vista de que el lanzamiento de la consola está muy cerca, estamos aprovechando para hablar con un buen número de desarrolladores y productores de juegos para Wii U. Todos destacan el **uso extensivo del mando**, la capacidad de diferenciación basada en esta nueva tecnología, y reconocen la excelente disposición de Nintendo para colaborar en cualquier cosa. Pero también he comprobado en sus palabras que existe un nivel de exigencia máximo con cada producto. Un compromiso como el que no había visto en ninguna otra máquina, tanto técnico como de creatividad, que quiere llevar a títulos como **Assassin's Creed 3, Call of Duty o FIFA**, a un universo de jugadores que aprecian el 'plus' que solo sabe dar el estilo de Nintendo.

Luego llegarán los juegos, y habrá mejores y peores experiencias; títulos que nos fliparán y otros de los que esperábamos más. Pero en todos ellos estará presente el estilo de Nintendo de hacer las cosas. Es un estilo que emana de la compañía, impregna las oficinas de Tokio, las de Frankfurt y las de Madrid. Y qué te voy a decir yo: que mola.

Sigue mi blog en hobbyconsolas.com



> La guía de entrenamiento de Pokémon será vuestra mejor herramienta con las nuevas ediciones

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Colaborar en el doblaje de la próxima peli de **Disney: Rompe Ralph!** Nuestro director se convirtió en una galleta Oreo con ganas de batalla. Y fue todo un puntazo.

2 Participar en el **IDÉAME MAESTRO** dedicado a Warren Spector. Nuestros expertos en Epic Mickey volvieron a hablar con él: es quizá el tipo más entrevistado por la revista oficial este año.

3 Posar, dialogar, presumir con **SHIGERU MIYAMOTO**, durante la mesa redonda que mantuvo con la prensa especializada en Oviedo.

4 Probar a fondo **NEW SUPER MARIO BROS U** y **NINTENDOLAND** de Wii U.

5 Hablar y hablar: con Paul Reiche, de **Activision**, con el productor de **AC 3**, con desarrolladores españoles...

El equipo de la Revista Oficial



Gustavo Acero
Mensaje para Eduard Punset: sí, busco problemas. ¿Dónde quedamos?



Roberto J. R. Anderson
He comenzado a analizar Paper Mario. ¡El mes que viene más!



Víctor Navarro
La Mulana, el esperado juego de WiiWare, me ha convertido en un hombre de verdad.



Luis Galán
La temporada ya ha empezado con FIFA13 y 2K13... Y espero con ganas el PES de 3DS.



Samuel González
Con Liberation Maiden; soy muy fan de los de Suda 51 desde Flower Sun & Rain.



Daniel Atienza
eShop Time! Por fin puedo jugar al Liberation Maiden de Suda 51. ¡Menudo juegazo!



Nacho Bartolomé
La-Mulana me desespera, se ríe de mí, me hace sufrir, llorar... ¡Me encanta!



Laura Gómez
Ahora quiero toda la colección de Skylanders, y sí, soy mayor de edad.



Borja Abadíe
Convirtiendo a mi alter ego jugón en una estrella en NBA2k13 de Wii. ¡Ratatatatata!



Rubén Guzmán
New Super Mario Bros. U y Nintendo Land me han convencido: Wii U será un éxito.

Sumario



página 28

Assassin's Creed III. Así será el juego más salvaje y ambicioso del lanzamiento de Wii U.



página 34

Monster Hunter. La leyenda renace en Wii U y 3DS.



página 48

Skylanders Giants La secuela de moda, puntuada.



página 80

Un 1.000.000 de monedas. ¡Consíguelas en Mario 3DS!

Todos los juegos de este mes...

PARA ESTAR AL DÍA DE LA ACTUALIDAD NINTENDO

Planeta Nintendo®

➲ **Nano Assault** se desarrolla en un mundo microscópico infestado de virus mortales. Sí, mortales pero qué pasada de escenarios...

Avanzamos sus lanzamientos

La eShop de 3DS luce catálogo

Aluvión de juegos descargables, demos y DLC para la tienda virtual de Nintendo 3DS



+info

La eShop recibe novedades todas las semanas. Se han incorporado últimamente juegos descargables de "caja", nuevas demos y DLC, contenido extra de pago.

En un año han llegado a la eShop obras maestras como **VVVVVV**, y pequeñas joyas como **Pullblox, Mutant Mudds o Mighty Switch Force**, aplicaciones como **Colors! 3D** y remakes en 3D de clásicos como **Kid Icarus**. La Consola Virtual nos ha tentado con una buena lista de juegos de Game Boy, Game Boy Color, NES y Game Gear. Y el catálogo de DSiWare nos ha sorprendido con juegazos como **Shantae Risky's Revenge o Plantas contra Zombis**. ¿Preparado para más sorpresas? Porque la tienda online de 3DS fortalece su catálogo con interesantes novedades.

Y es que la recta final de 2012 se presenta movida en la tienda online de 3DS. En lo que queda de año desfilará por la eShop un puñado de juegos exclusivos y muy apetecibles, mezcla de viejos conocidos y caras nuevas que nos obligarán a visitar la tienda a diario (chsssss, rebajas incluidas).

Mutant Mudds regresa con una versión actualizada que incluye **20 niveles nuevos** y canciones de estreno. Solo **9 Euros** te separan de él. Justo la mitad de lo que te costará **Speedthru: Potzol's Puzzle**, que inaugura el periodo de rebajas de la eShop. Por 4,99 Euros también



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 9 **Nuevos packs**
Nos la jugamos con tres nuevos packs: 2 de 3DS XL y uno de Wii con Inazuma Strikers.





pág 12 **Primer contacto**
Tomamos una pantalla de Pikmin 3 en Wii U y os contamos algunas claves.

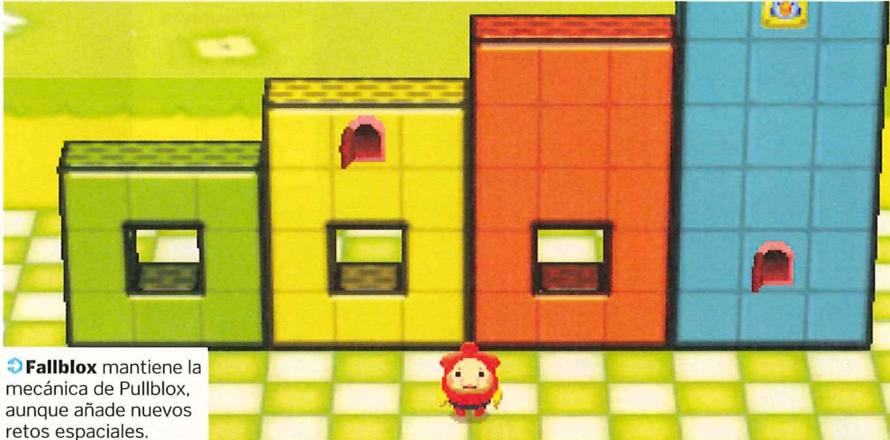




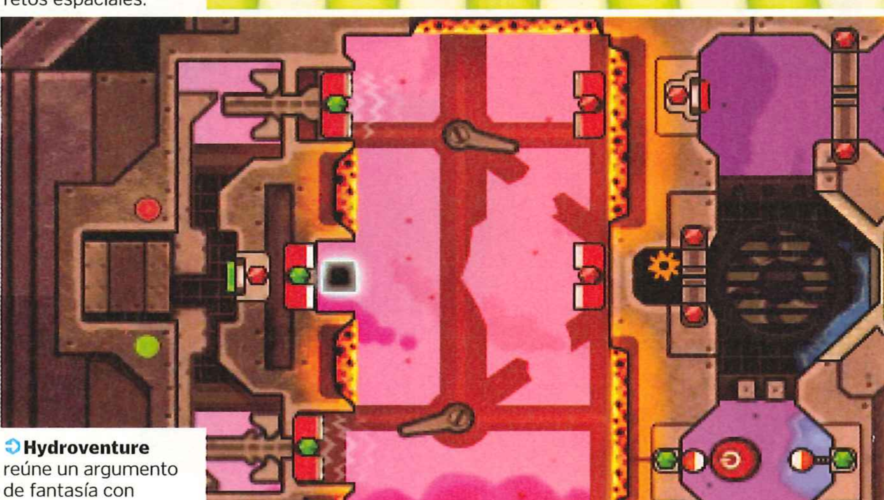
pág 17 **Animal Crossing**
Anticipamos cinco claves del nuevo Animal Crossing para 3DS. Y un poco de historia.



En Nano Assault manejas tu nave a toda velocidad y disparas sin tregua llenando la pantalla de bonitos efectos.



Fallblox mantiene la mecánica de Pullblox, aunque añade nuevos retos espaciales.



Hydroventure reúne un argumento de fantasía con gráficos de cuento.





Dos noticias con estos juegos: Por un lado, Mutant Mudds regresa a la eShop con una edición que incluye 20 niveles extra. Por otro, Speedthru Potzol's Puzzle abre el periodo de rebajas de la eShop.

Mega Man aterriza en la tienda virtual con la entrega original de NES. Prepárate a probar uno de los juegos más difíciles que has visto nunca.

está disponible una joyita que gustará a los que vayan buscando retos difíciles: **MEGA Man**, el clásico de Capcom que mezcla plataformas y shooter con absoluta maestría. Es el primero de todos los juegos de la saga, así que podrás saber cómo empezó todo. Y deleitarte con su nivel de retos.

Fallblox, desarrollado por los padres de Fire Emblem, añadirá novedades a los atractivos puzles de Pullblox. La mecánica de la primera entrega se mantiene: arrastramos objetos y jugamos con su profundidad para abrirnos paso hasta lo alto de una estructura. En esta secuela podremos mover las piezas en otras direcciones y hacerlas caer. La vuelta de este desafío está prevista para noviembre y ofrecerá **140 nuevos niveles**, aunque ya sabes que podrás crear tus propios niveles y enviarlos como un código QR. Aprovéchate además de que Pullblox estará disponible durante un tiempo a precio reducido. Si no lo has probado aún, va a revolucionar tus neuronas.

En los próximos meses también estará disponible **The Denpa Men**. Este título diseñado por los creadores de Pokémon Colosseum y Pokémon XD es un homenaje rolero y divetidísimo a la saga

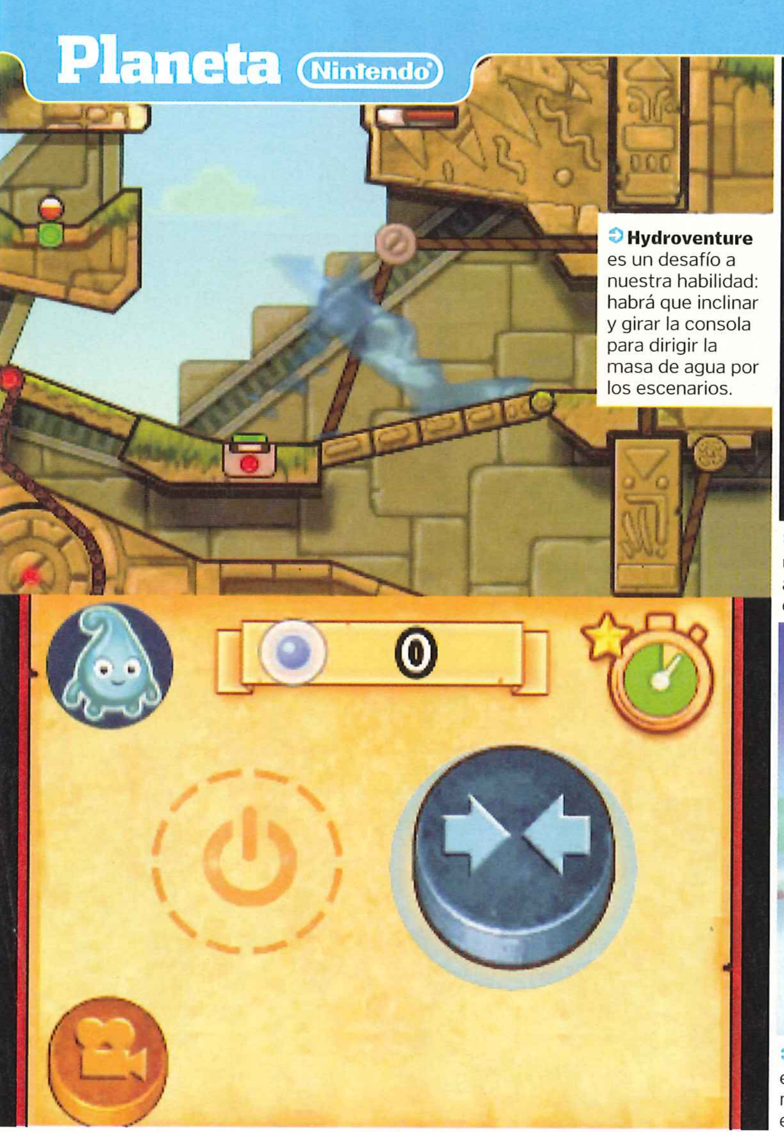
Demos: prueba primero

Algunos de los mejores juegos de 3DS puedes probarlos gratis.

Demos para Nintendo 3DS



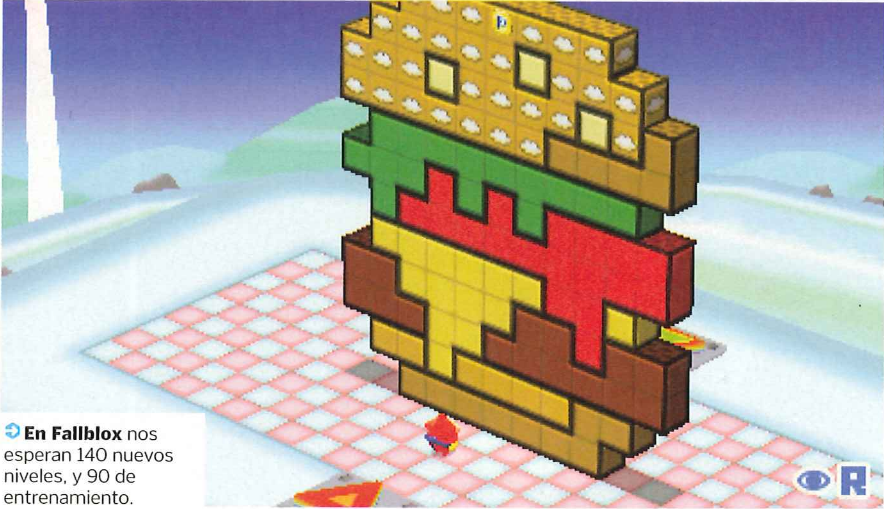
Incluso si no quieres gastar, la eShop tiene cosas que ofrecerte. Las demos te vendrán de perlas para probar un juego antes de decidirte a pagar. El listado completo es de 19 títulos: Shifting Worlds, Kingdom Hearts 3D, Theatrhythm Final Fantasy, Marvel Pinball 3D, LEGO Batman 2, Mutant Mudds, Heroes of Ruin, Rayman Origins, Art of Balance Touch, Rhythm Thief, Farming Simulator, Metal Gear 3D, Mario & Sonic JJOO London 2012, Resident Evil Revelations, Crush 3D, Cooking Mamma 4, Pyramids, DoA Dimensions y Nintendogs + Cats.



Hydroventure es un desafío a nuestra habilidad: habrá que inclinar y girar la consola para dirigir la masa de agua por los escenarios.



The Denpa Men es un divertido homenaje a Pikmin, que juega con la RA de 3DS.



En Fallblox nos esperan 140 nuevos niveles, y 90 de entrenamiento.

Pikmin, que mezcla las clásicas mazmorras de RPG con la realidad aumentada de 3DS. Ojo cuando camines con ella por la calle, no te choques contra ninguna columna.

Nano Assault EX es un matamarcianos con un gran arsenal de armas que recoge ideas de Super Mario Galaxy. Creado por Shin'en, acompañará al lanzamiento de **Nano Assault Neo para Wii U**, así que lo tendremos en la portátil de dos pantallas antes de que termine 2012.

Más cosas. Otro esperado juego que estará disponible en diciembre en la eshop es **Hydroventure: Spin Cycle**, que trasladará a 3DS la estupenda propuesta de Hydroventure de WiiWare. Desplazamos una masa de agua en estado sólido, líquido y gaseoso por distintos laberintos evitando que se contamine.

De culto y descargables

Y aquí no acaba la cosa. Mientras lees esto, títulos de culto como **Liberation Maiden, Hana Samurai o SkyNight** ya están disponibles en la eShop, y otros como **Crimson Shroud, Cave Story+ o 1001 Spikes** preparan su desembarco.

Pero no es lo único que podrás encontrar en la eShop. Desde el pasado agosto, algunos de los juegos más interesantes de las estanterías de las tiendas también se pueden **comprar descargables en la tienda online**. En este momento puedes encontrar disponibles los siguientes títulos: Mario Tennis Open, Legend of Zelda Ocarina of Time, New Super Mario Bros. 2, Starfox 64 3D, Super Mario 3D Land, Mario Kart 7, New Super Mario BROS. 2, El Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios (todos por 44,99€) además de Freakyforms Deluxe (29,99€) y New Art Academy (34,99€). A partir del 16 de noviembre podréis descargar Nintendo Presenta: New Style Boutique y el 7 de diciembre llega Paper Mario.

Lo advertíamos al principio. La eShop quiere lucir catálogo y compañías y desarrolladores se lo están poniendo fácil. Ahora es tu turno.

CONÉCTATE A LA ESHOP Y DESCUBRIRÁS UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS ÚNICOS QUE COMBINA TÍTULOS 'INDIE', DESCARGABLES, DEMOS, DLC, VÍDEOS...



Mallo regresa para hacer frente a nuevos desafíos: ahora los bloques que encuentra en su camino también caen desde arriba.

DLC: el contenido descargable

A través de la eShop, tus juegos reciben nuevos retos y niveles.



Muchos juegos ofrecen contenido extra (la mayoría de pago) a través de esta plataforma. New Super Mario Bros. 2 ya tiene tres DLC disponibles para el modo Fiebre del Oro, cada un con tres nuevos niveles (y puedes comprar los tres DLC en un pack). Y Theatrhythm Final Fantasy te permite comprar canciones sueltas para alargar la experiencia de juego. En ambos casos, las compras de contenidos se hacen desde dentro de los menús del propio juego. Otros títulos, como Mutant Mudds, han añadido niveles gratuitos.



NUEVOS Y ÚNICOS

La 3DS XL se lanza a por los fans de Mario Kart y Pokémon. Su nuevo color blanco solo se puede pillar junto al juego de carreras, y si eres fan de Pikachu, ¡aprovecha!

¿Aun sin XL o Wii?

Juégatela a estos tres packs

Wii hace pareja con Inazuma Eleven y la 3DS se va a salir con Pikachu y Mario Kart 7.



+info

¿Están ya disponibles? Wii + Inazuma, sí; Mario Kart y 3DS XL blanca, el 16 de noviembre; la de Pikachu, algo más adelante este mismo año.

La 3DS XL está a punto de estrenar dos nuevos modelos que, al menos a nosotros, ya nos han puesto los dientes largos. A las combinaciones ya disponibles de gris, rojo y azul (todas con negro en el interior), se le unirán en breve las carcasas **blanca y amarilla**. Eso sí, ambas llegarán con sorpresa. El modelo de color blanco incluirá el velocísimo **Mario Kart 7** preinstalado, mientras que la 3DS XL de color amarillo luce una genial pose de **Pikachu**, el Pokémon más emblemático.

El lanzamiento de **Inazuma Eleven Strikers**, el juego de fútbol de Level-5, también ha "provocado" el estreno de un nuevo pack con Wii, al que los forofos de la saga no podrán resistirse. Desde el día 26 de octubre está disponible esta combinación de Wii blanca más Inazuma Eleven Strikers por un precio de **150 Euros** (puede variar según el punto de venta). El pack incluye la consola, el mando Wii Plus y por supuesto el juego. Strikers, con sus 200 jugadores repartidos entre 13 equipos más los fichajes secretos, es uno de los soccer games más divertidos del momento. Su jugabilidad directa y ágil lo convierte en toda una experiencia para 'los que ya vienen rodados de los Inazuma DS.

Volviendo a la 3DS XL, Nintendo pretende animar el mercado con estos dos nuevos packs. Y no es que los usuarios estén respondiendo mal. Según los últimos datos de GFK, extrapolados al 100% del mercado, la consola 3D supera las **534.000 unidades** vendidas en España. Y a juzgar por las novedades que vienen (Profesor Layton, RAdar Pokémon, Paper Mario o Monster Hunter 3 Ultimate) y por los nuevos modelos, la campaña de Navidad promete movimiento.

El modelo blanco estará disponible a partir del **16 de noviembre**, con Mario Kart 7 "corriendo por sus circuitos", y su precio estará alrededor de los **220 Euros**. Por su parte, el **modelo 3DS XL con ese Pikachu tan auténtico** aun no tiene fecha confirmada, pero nos aseguran que saldrá a la venta antes de que termine 2012. Su precio podría rondar los 199 Euros, o eso hemos visto en algunos puntos de venta online. ¿Todavía no te has animado a hacerte con una XL?

LOS PACKS DE 3DS XL VIENEN CON SORPRESA: LAS CARRERAS DE MARIO KART Y UN PIKACHU MUY PINTÓN



NYXQUEST
Fue el primer bombazo de los españoles Over the Top para WiiWare. ¿Quién no ha jugado con él? Sin duda sería una pasada contar con una versión Wii U.

Tres desarrolladores españoles

El lado 'indie' de Wii U

Akaoni, Over the Top y Enjoy Up! hablan de Wii U, de futuro digital...

LAS PREGUNTAS

1 ¿Con perspectiva, ¿cómo ves ahora la experiencia de haber trabajado con Nintendo?

2 ¿Has tomado contacto con Wii U ya? ¿Qué te parece la máquina como creador de juegos?

3 ¿Cómo veis el futuro? ¿La distribución será solo digital?

4 ¿Te veremos en el próximo Idéamé? ¿Con un juego nuevo?

SUS RESPUESTAS



J.M. IÑIGUEZ, DIRECTOR DE AKAONI STUDIO

1. Elegir la Wii y trabajar con Nintendo fue lo mejor que nos pudo pasar cuando empezamos. Guardamos nuestro mejores esfuerzos para lo mejor para 3DS, y ojalá tengamos oportunidad de hacer algo en Wii U.

2. Aún no. Toda la información que tengo sobre Wii U es a nivel de usuario. Como creador de juegos las ideas se disparan, pero como profesional me preocupa que los costes de un videojuego que aproveche su potencial puedan ser muy elevados.

3. Tendemos a la distribución digital. Los Triple A de grandes presupuestos seguirán siendo rentables. La gente continuará disfrutando de juegos gratuitos, juegos de 3€ y juegos de 60€ por mucho tiempo.

4. Espero poder enseñaros entonces nuestro juego para 3DS. Su programación está siendo dura, pero confío en conseguirlo para entonces.



JUAN ALVAREZ DE LARA, OVER THE TOP

1. ¡Con nostalgia! Fue una suerte contar con un empuje y un músculo como el de Nintendo. Su equipo ayudó a enfocar las cosas con otra perspectiva.

2. Tuve la oportunidad de jugar hace poco. Sin duda es una consola muy cómoda de usar y con un planteamiento muy innovador. El hecho de poder disfrutar de HD en juegos Nintendo me hace la boca agua. Me la compraré seguro...

3. Creo que ésta sigue siendo la cuestión. Cada vez el mercado tiende a ir a distribución digital. A lo mejor no es tan rápido, pero seguramente termine siendo lo más cómodo y seguro tanto para el desarrollador como para el usuario. El modelo de grandes presupuestos es cada vez más y más bestial y muy arriesgado.

4. Puede ser. Pronto habrá noticias.



JULIO MORUNO, DIRECTOR DE ENJOY UP!

1. Por ahora para ser un equipo tan pequeño, no nos podemos quejar. Estamos contentos con lo que nos ofrecen y nos tratan con mucho respeto... después ya tenemos que ser nosotros los que entendamos el canal y creemos productos que funcionen bien y gusten a los posibles compradores.

2. Para nosotros lo mejor de WiiU es su potencia... no perderemos nada de tiempo en optimizar. Vaya, que lo principal será el producto en sí y su "gameplay", después lo mejor es la conectividad de usuarios, para mi es lo mas importante en el presente y futuro. Creo que la batalla se ganará en la conectividad de usuarios, mas que por las prestaciones técnicas.

3. Para mi, cada vez será mas complejo mantener el modelo Triple A. El futuro es digital pero no descarto que lo físico siga, ya que al final en los productos la opción de regalar algo físico siempre será mas atractiva que la opción digital

5. Bueno, intentaremos ir siempre que Nintendo nos invite. Sobre lo nuevo... claro, tenemos juegos en proceso, algo presentaremos.

Los 5 mejores

El TOP nacional en WiiWare.



NyxQuest
Over The Top, 2009
Una aventura mitólogica de control magnífico: con el stick manejamos a Nyx, y con el puntero manipulamos el entorno.



Dive The Medes Island Secret
Cosmonaut Games, 2010
Una aventura diferente: exploramos fondos marinos en busca de tesoros hundidos y evitando peligrosa fauna.



Zombi Panic in Wonderland
Akaoni Studios, 2010
Sobredosis de acción para dos jugadores: dispara a todos los zombis y criaturas mágicas en escenarios de cuento.



Chronos Twins DX
EnjoyUp Games, 2010
Manejas al un personaje en dos épocas distintas... a la vez. La pantalla se divide para mostrar las dos líneas temporales.



Football Up
EnjoyUp Games, 2011
El último grán éxito del software español es este arcade de fútbol que enfrenta a selecciones nacionales con un estilo arcade directo y divertidísimo.



Se habla de...

Wii / 3DS

Rompe Ralph

La peli de Disney que homenajea a los videojuegos llegará a las consolas.

Sí, en diciembre y a tres de nuestras máquinas: **Wii, 3DS y DS**. Rompe Ralph será un videojuego que contará los hechos posteriores a la película... Pero, ¿de qué va la peli? Pues narra la historia de Ralph, el villano de un videojuego de los ochenta... que está harto de ser malo, así que se larga de su juego y se cuela en otros, intentando ser un héroe. Rompe Ralph llegará a los cines el día de Navidad, **el 25 de diciembre**, y será un auténtico festín para los fans de los videojuegos, entre otras cosas porque aparecerán muchos personajes míticos. Entre ellos habrá villanos del calibre de **Zangief** o **M. Bison** de **Street Fighter**, el **Dr. Robotnik**, los fantasmas de Pac-man... y, sí, el gran **Bowser** en persona.

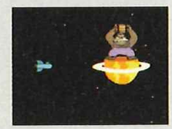
Rompe Ralph no será el único estreno navideño de animación que llegará a nuestras consolas: **El Retorno de los Guardianes**, la nueva peli 3D de los creadores de **Cómo entrenar a tu Dragón**, llegará también a 3DS, Wii y, atención, Wii U. Por no hablar de **LEGO El Señor de los Anillos**, que acompañará el estreno de El Hobbit... Ahora nos queda esperar que Activision revela detalles del juego de Rompe Ralph, porque de momento lo lleva todo en secreto y la competencia navideña será muy dura...

AUTÉNTICOS PERSONAJES DE VIDEOJUEGO COMPARTIRÁN PANTALLA CON ROMPE RALPH EN SU PELI... ¿ESA TORTUGA GIGANTE NO ES BOWSER EN UNA SESIÓN DE VILLANOS ANÓNIMOS...?

4 detalles



El director de Rompe Ralph es Rich Moore, uno de los principales colaboradores de Matt Groening en dos series de TV míticas: Los Simpsons y Futurama. Una garantía de que el humor de la peli será para niños y adultos.



¿Os acordáis de cómo empezaba Futurama? Sí, la primera escena del primer capítulo mostraba un videojuego en el que salía un gorila gigante lanzando barriles... Homenaje a Donkey Kong, que en gran medida también inspiró a Rompe Ralph.



¿Cómo es el juego del que se escapa Ralph? Pues mira, puedes jugarlo en la página oficial www.disney.es. Lo protagoniza un chaval llamado Félix que tiene que reparar las ventanas que rompe... Ralph. Félix, por cierto, también tiene un papel importante en la película.



¿Es ese Sonic...? Pues sí, en varias de las publicidades y materiales promocionales de la peli que está distribuyendo Disney aparece cierto erizo azul de fama mundial. Eso sí, aún no sabemos qué papel desempeñará en la trama, suponemos que un cameo.



Primer Contacto

Pikmin 3

La nueva creación de Miyamoto llegará durante los primeros meses de Wii U, en 2013. Aún guarda muchos secretos, pero podemos echar un vistazo a lo que sí sabemos.

1 Los pikmin

Para superar obstáculos, recolectar objetos y acabar con los enemigos, contaremos con pikmin rojos (inmunes al fuego), azules (respiran bajo el agua) y amarillos (resisten la electricidad). Parece que los morados y blancos de Pikmin 2 no estarán en el juego.

4 Control total

Podremos jugar con el Wii U Gamepad o usar el mando de Wii y el nunchuk. En la pantalla del Wii U Gamepad habrá un mapa táctil para que controles la posición de tus astronautas y sus grupos de pikmin por todo el nivel.



2
Pikmin Roca

Al lanzarlos, impactarán con más fuerza, romperán barreras o la coraza de los enemigos. Además, en la presentación del juego se pudo ver a unos pequeños pikmin rosas con alas sobrevolar el escenario... ¿Serán jugables?

3
¿Y Olimar?

No será el prota. En su lugar habrá 4 nuevos astronautas, encargados de recolectar y dirigir pikmins. Alternaremos el control entre ellos para distribuir sus grupos de pikmin por el escenario. Y claro, se especula con que habrá modos multijugador...

5
Alta Definición

Que permitirá una recreación realista y bella de los escenarios naturales. Lo que no será tan realista serán los enemigos: insectos fantásticos y criaturas como los Bulbord. La clave será distribuir recursos: ¿cuántos y qué pikmin dedicas a luchar?

4 detalles



Como Mario o Zelda, los Pikmin son una creación personal de Miyamoto. Él es el productor de esta tercera entrega, y la presentó al mundo el pasado junio en el E3 de Los Ángeles.



Las dos primeras entregas de Pikmin llegaron a GameCube en 2001 y 2004. Después fueron relanzadas para Wii en la serie New Play Control: con el mando de Wii dirigíamos el puntero y con el stick del nunchuk a Olimar. Este genial control se mantiene en Pikmin 3.



Los Pikmin no han hecho muchos cameos en otros juegos. El más importante ha sido en Super Smash Bros. Brawl de Wii: Olimar es uno de los luchadores, por supuesto con varios Pikmin a su vera.

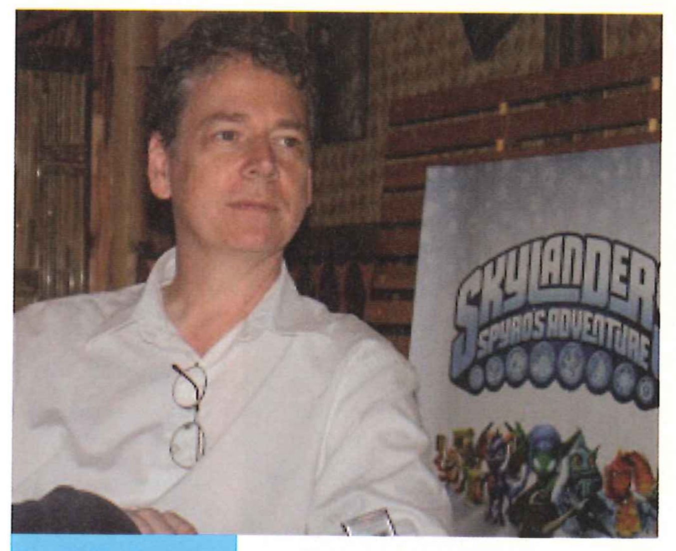




Y también en Nintendo Land: la atracción Pikmin Adventure será un beat'em up para hasta cinco jugadores en el que nos libraremos a golpes de los malos.

Entrevista con... Paul Reiche

El presidente y cofundador de **Toys for Bob** nos abre los ojos al universo Skylanders.



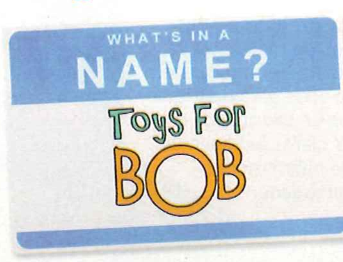
Perfil

Paul Reiche III (1961, Nebraska) tiene un amplio currículum como diseñador de juegos para PC. Tras Isle of Dread, creó Mail Order Monsters y la serie Starflight, para EA. Actualmente es CEO de Toys For Bob. Su Skylander favorito es Chop Chop; su juguete preferido, Hot Wheels. Y su peli, Star Wars.



Todos los skylanders tienen historia detrás.

¿Por qué Toys for Bob?





Toys for Bob, nombre sugerido por la mujer de Paul, viene de la mezcla entre su pasión por los juguetes y un nombre que a todo el mundo le resultara muy familiar: todos conocen un Bob (en EEUU). Toys for Bob fue fundada en 1989. Tras crear Star Control trabajaron para Crystal Dynamics hasta 2002, y en 2005 fueron comprados por Activision, donde se estrenan con Madagascar y continúan con Tony Hawk, Madagascar 2 y Skylanders.

¿Por qué decidisteis recuperar la saga de Vivendi Spyro the Dragon?
PR: Activision encargó a Toys for Bob un juego de Spyro para Wii. Analizamos a fondo qué hace que Wii sea tan distinta y divertida. Obviamente, la gran innovación de la consola fueron los mandos, pero a un nivel superior enseñaron al público una nueva manera de jugar. Algo así queríamos hacer con Spyro.

¿Cuáles eran vuestras ambiciones cuando empezasteis a desarrollar Skylanders?
PR: Creo que casi todos pensamos que la idea de Skylanders y de que los juguetes cobrasen vida tenía un gran potencial, más que cualquier cosa que hubiéramos hecho en el pasado. ¡Queríamos esforzarnos más que nunca para hacerlo bien! También sabíamos que hacer que los juguetes cobrasen vida en un videojuego tenía mucho gancho, pero si no podíamos crear un producto de mucha calidad, tanto con los juguetes como con el juego, nos acusarían de que el gancho tenía truco. Este es otro de los aspectos que nos motivó para esforzarnos al máximo; asegurarnos de que podíamos crear un título de juguetes de calidad superior. Sinceramente, aún me cuesta creer el éxito que ha tenido el juego.

¿Cuáles crees que eran las expectativas dentro del sector cuando sacasteis Skylanders?
PR: Después de 12 años haciendo juegos destinados a un público familiar, nos alegró mucho ver la acogida que tuvo Skylanders. Creo que la capacidad que tienen los juegos con contenidos para adultos de impactar e impresionar suele hacer que gocen de más éxito. En muchos casos, también son los productos de mayor calidad y, tristemente, muchas distribuidoras no dan tanta prioridad a los juegos familiares, excepto los desarrollos de Nintendo y los de Lego. Sin duda, esos juegos nos sirvieron de inspiración para Skylanders y nos alegra ver que si un juego familiar está bien hecho puede resultar un éxito comercial y artístico.

¿Cuál crees que es el ingrediente clave de vuestro éxito?
PR: Para que la saga sea lo que es hoy en día, hemos necesitado mucho esfuerzo, un poco de suerte y el gran apoyo de Activision a todos los niveles. Nuestro mayor reto al crear una secuela era encontrar el punto de equilibrio entre los conceptos básicos que funcionaron tan bien en el primer juego y a la vez, asegurarnos de que la secuela fuese algo nuevo e interesante.

Skylanders Giants va a salir dentro de poco. ¿Qué es lo que más te ilusiona?
PR: Lo primero que hay que mencionar de Skylanders Giants son los propios Gigantes. Son Skylanders nuevos, mucho más grandes y poderosos. Además, los juguetes se iluminan cuando están en el portal. Los Gigantes también pueden hacer cosas que los normales no hacen, como coger rocas y lanzárselas al enemigo. Creo que la calidad general de los juguetes también es mejor. Lo mismo sucede con el juego, queríamos redefinir todas las cosas buenas de Skylanders Spyro's Adventure y hacerlas mejores. Por ejemplo, hemos añadido más profundidad a la mecánica de las luchas para que los encuentros con los enemigos sean más significativos. El que quiera todavía puede correr y pulsar a lo loco los botones de ataque, pero puedes emplear distintos tipos de estrategias.

> "PARA GIANTS, QUERÍAMOS REDEFINIR TODAS LAS COSAS BUENAS DE SKYLANDERS Y HACERLAS MEJORES"

¿Tenéis pensado que Skylanders traspase los límites del videojuego?
Me encantaría ver una serie de televisión de Skylanders pero, que yo sepa, ahora mismo no está planeado.



HÉROES DE MODA
Número 20

Phoenix Wright

Si eres inocente, este abogado no descansará hasta demostrarlo.

Su elegante aspecto gráfico es obra de los artistas de Capcom Shinkiro (que comenzó trabajando en SNK y diseñó personajes de la saga King of Fighters) y Tatsuro Iwamoto. En los juegos de la saga, su voz la pone Shu Takumi, el creador de la serie.

Su vocación de defender inocentes nació cuando, en el colegio, le acusaron injustamente de robar el dinero de su compañero Miles Edgeworth. Su primer caso lo defendió a los 24 años, con ayuda de su mentora Mia Fey... que fue asesinada después.

Su frase "Objection" ("protesto") es un clásico. Cuando los creadores de Tatsunoko Vs. Capcom se plantearon incluirle en el juego (lo que al final no se produjo), la frase iba a ser uno de sus ataques, con las letras golpeando al rival.

La saga Ace Attorney es obra de Shu Takumi, director y guionista de todos los juegos. Los primeros capítulos, para GBA, no salieron de Japón. A partir de 2005, empezamos a recibir en Europa las adaptaciones de esos juegos a DS.

Su nombre viene de su habilidad para darle la vuelta a los casos cuando todo parece perdido, cual ave fénix que renace de sus cenizas. Sus amigos le llaman "Nick" y es un abagado sagaz e idealista... y experto en hacer chistes malos.

SUS AVENTURAS SON JUEGOS ÚNICOS: OBSERVA, DEDUCE... Y DISFRUTA DE SU SENTIDO DEL HUMOR





ESTÁ DE MODA PORQUE...

La **peli** basada en el primer juego se ha estrenado con éxito en Japón y es muy probable que **Selecta Vision** la edite en España; y además, Phoenix volverá con **dos títulos de 3DS:** además del esperado crossover con el Profesor Layton, se ha anunciado **Phoenix Wright 5**.

Los mejores juegos de **Phoenix**



Phoenix Wright: Ace Attorney (NDS, 2005) Esta Conversión de GBA aprovechó la pantalla táctil y el micro de DS.



Trials and Tribulations (DS, 2008) Otra conversión de GBA. Mia y Miles se unían a Phoenix como protas.



Apollo Justice (DS, 2008) El primero creado para DS. Phoenix es acusado de asesinato y Apollo le defiende.



Miles Edgeworth (DS, 2010) Phoenix hace un cameo, el prota es Miles, y buscamos pruebas en la escena del crimen.

Los nuevos héroes de Wii U

Wii U viene de la mano de juegos de contenido más adulto y personajes más duros. Afilaremos bien los cuchillos para darle a estos tipos la bienvenida que se merecen.

Muerte
Darksiders 2

Muerte, el Jinete del Apocalipsis, debe demostrar la inocencia de su hermano Guerra e impedir que se desate el conflicto entre ángeles y demonios. Afortunadamente, no hay guerrero más capaz en ningún mundo: ágil, veloz y letal con su guadaña, el que se cruce en su camino descubrirá el porqué de su nombre.

Kazuya
Tekken Tag Tournament 2

Entre todos los luchadores de Tekken, no hay ninguno más fuerte que Kazuya. Ha muerto y ha resucitado, se ha enfrentado a su malvado padre Heichachi hasta el punto de caer él mismo en el lado oscuro... y resurgir. Si su dominio del kárate no te asusta, espera a ver sus poderes demoniacos...

Batman
Batman Arkham City: Armored Edition

En esta edición exclusiva, nuestro hombre murciélago concentra todos sus gadgets en uno gracias al gamepad de Wii U. Un Batman oscuro, profundo y maduro para uno de los mejores juegos de esta generación, con nuevos uniformes que ofrecen movimientos más potentes en las luchas.

Ryu Hayabusa
Ninja Gaiden III

El heredero del Clan del Dragón ha detenido a demonios que ansiaban el poder de su espada y de su sangre para dominar el mundo. Pero ahora sufre una maldición en su brazo derecho que le da poderes infernales... y amenaza con consumirle. Su lucha aún no ha terminado.

Bayonetta
Bayonetta 2

¡Sorpresa! La bruja con las piernas más largas de la década volverá a disparar con sus tacones desde Wii U. Platinum Games asegura más piruetas imposibles, poderes mágicos y acción. ¿Ves su ropa? En realidad es su pelo, que la cubre por completo... excepto cuando realiza ciertos ataques con él...

Connor
Assassins Creed III

Su vida está marcada por la oscuridad desde que su poblado fue arrasado cuando era niño. Este peso recaerá sobre sus hombros hasta que el destino le lleva a convertirse en un assassin. Compromiso absoluto con las misiones y un carácter endurecido son las claves de su carácter atormentado.



5 Claves para conocerlo mejor

ANIMAL CROSSING

Es el momento ideal de empezar una nueva vida, pero antes, veamos la que nos espera.

1 LA ALCALDÍA

Como buen alcalde, las decisiones se tomarán en el despacho. Aquí conocerás a un nuevo personaje: tu secretaria Shizue, una perrita caniche un pelín torpe que se ocupará de encargar todo el mobiliario urbano que necesites (fuentes, pozos, puentes, bancos, farolas...) para diseñar cada rincón de la enorme aldea, que estará dividida en secciones como el casco urbano, el área comercial o la playa.







2 UNA ALDEA BIEN COMUNICADA

Además de tomar el ferrocarril para desplazarte por el pueblo, podrás utilizar la conexión StreetPass para agregar las casas de aquellos que te cruces a tu colección de modelos, de cuya gestión se encargará un viejo amigo: Tom Nook.

3 COMERCIO Y BEBERCIO

Al bajar del tren, encontrarás el centro comercial, donde habrá todo tipo de tiendas, talleres de tapicería y cafeterías como la del palomo Fígaro. De hecho, podrás fijar los horarios de apertura para salir de compras por la noche, como un crapulilla.





4 ESPACIO PARA EXPLAYARSE

La playa será mucho más extensa y libre, ya que no sólo podrás caminar descalzo por la arena o asomarte al acantilado, sino darte tus chapuzones en el mar, nadar a pierna (o braza) suelta y descubrir una misteriosa isla vecina. Y no es Ibiza.

5 ESTA CASA ERA UNA RUINA

Aparte de los buzones de correo y las vallas exteriores, también podrás diseñar el interior de tu casa con todo tipo de muebles, lámparas, electrodomésticos, cuadros, alfombras, artículos de decoración... y vestirte como tu estilo te dicte.

Crossología



Animal Crossing llegó a las GameCube PAL en 2002 mediante un port del juego de N64, que salió un año antes en Japón. El reloj y calendario internos de GC posibilitaron un gran mundo en tiempo real con sus cambios estacionales.



Animal Crossing: Wild World (2005) fue el primero portátil, y también el que aportó la novedad más importante a la saga: la conexión Wi-Fi de DS, que nos permitió visitar los pueblos de otros colegas, e invitarles a los nuestros.



AC: Let's Go to the City Wii albergó el mundo más extenso y abierto hasta la fecha (diciembre de 2008). El micrófono WiiSpeak, que venía incluido en el pack del juego, interconectó más que nunca a los jugadores... que lo usaron.



Animal Crossing: Jump Out es el título provisional de la última entrega, que llegará a 3DS durante la primera mitad de 2013. Os hemos resumido sus principales novedades, pero en los próximos meses sabréis muchos datos más.

Agenda Nintendo

De 2 de noviembre a 2 de diciembre. Por fin, llega el mes de Wii U y sus primeros títulos.




Noviembre 30

Wii U Nintendo Land

Compañía Nintendo Género Acción, fiesta

Ya casi oímos el jolgorio de las doce atracciones de Zelda, F-Zero, Metroid, Donkey y compañía, las risas de las partidas asimétricas y los millones de conversaciones que harán de Miiverse nuestra segunda casa. Todos estos años de diversión multijugador desembocan en este parque temático erigido a la memoria de los nintenderos. El juego se incluirá en el Pack Premium, aunque también se venderá aparte. ¿A qué atracción te subirás primero?



Noviembre 30

Wii U New Super Mario Bros U

Compañía Nintendo
Género Plataformas

El primer Mario en HD tiene toda la pinta de volver a deslumbrar como lo hizo Super Mario World en su día, gracias a un diseño de niveles mucho más imaginativo, unos escenarios preciosos, interacción multijugador con el GamePad y la jugabilidad infalible de la saga. ¿Qué mejor forma de estrenar consola?





Noviembre 30

Wii U ZombiU

Compañía Ubisoft
Género Survival, shooter

Desde que Ubisoft nos inoculó la cepa, las ganas de hincarle el diente a este "simulador de supervivencia" se han ido extendiendo por nuestro sistema nervioso cual virus zombi. Y así estaremos, de los nervios, en cuanto agarremos el Wii U GamePad, ya sea huyendo de los zombis o buscando carne humana desde el lado oscuro. El Pack Premium Zombi U trae además el mando Pro. ¿Nos lo pillamos o qué?

Noviembre 23

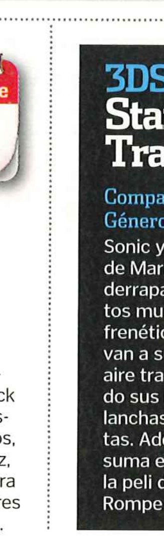
Wii y 3DS Epic Mickey 2

Compañía Disney
Género Aventura, plataformas

Con la manía que se tenían... y ahora son como pintura y disolvente. El poder de Dos (Wii y Wii U) es la continuación directa de su primera aventura 3D, mientras que Mundo Misterioso (3DS) retoma el estilo y la magia de los clásicos 2D.







Noviembre 16

3DS New Style Boutique

Compañía Nintendo
Género Simulación

La experiencia empresarial de moda repone stock con 12.000 piezas de distintas marcas, accesorios, bolsos y, por primera vez, artículos masculinos, para demostrar que los señores también sabemos vestir.

Noviembre 16

3DS Sonic All-Stars Racing Transformed

Compañía SEGA
Género Carreras

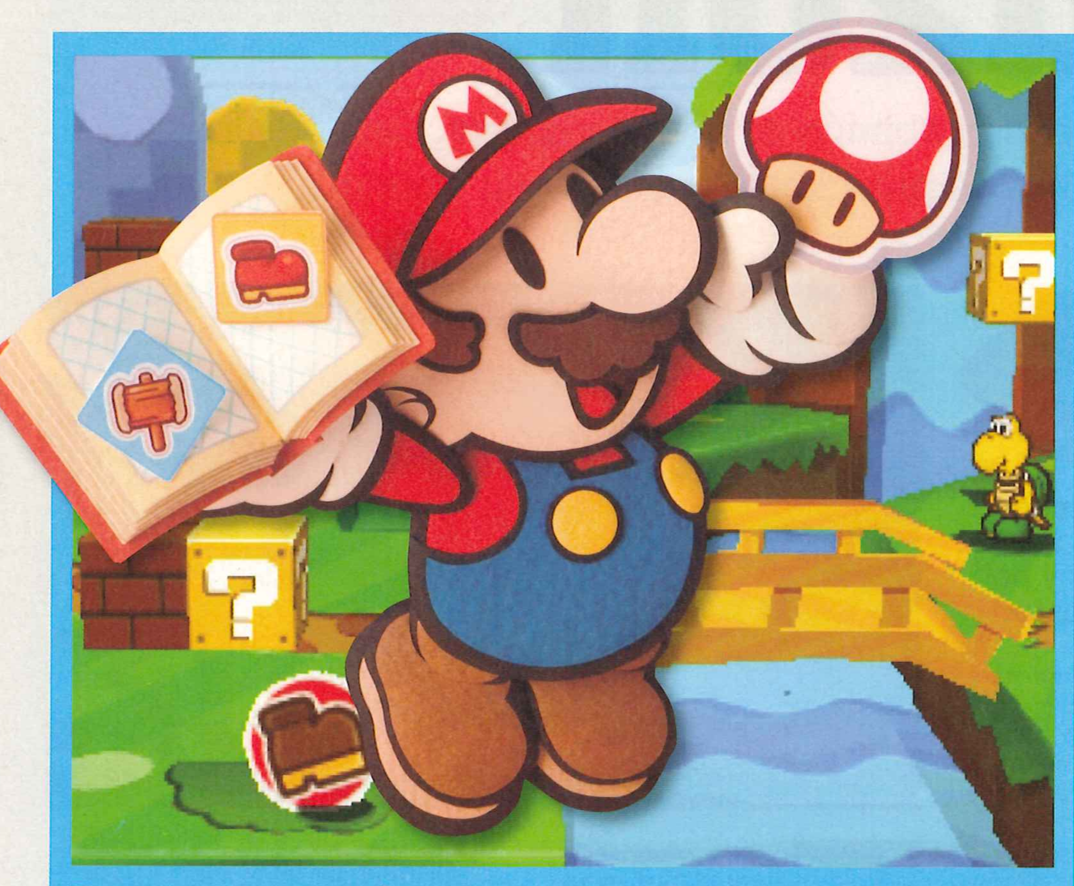
Sonic y la familia Sega al completo han tomado nota de Mario Kart 7 y Diddy Kong Racing, y además de derrapar en circuitos mucho más frenéticos, ahora van a surcar mar y aire transformando sus bólidos en lanchas y avionetas. Además, se suma el prota de la peli de Disney, Rompe Ralph!





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



Paper Mario Sticker Star

7 de diciembre. 3DS. Nintendo.

Los únicos recortes que vamos a recibir con una sonrisa están a punto de empapelar nuestras 3DS de acción RPG, humor "made in Nintendo", nuevos personajes y, sobre todo, un montón de pegatinas, que desempeñarán un papel fundamental tanto en las batallas como en los momentos de exploración. Echad un vistazo al pre análisis que os hemos dedicado en este número para saber por qué deberíais ir reservando el juego portátil de las Navidades.

Luigi's Mansion: Dark Moon

1ª mitad 2013. 3DS. Nintendo

A Luigi le ha entrado el canguelo a última hora, pero huir de nuestros temores no es más que posponerlos... en este caso, hasta el año que viene. Si eso sirve para pulir aún más el efecto 3D, los sustos fantasmales y el aspecto de las mansiones, estaremos encantados.



Rayman Legends

1ª mitad 2013. Wii U. Ubisoft

Finalmente, Rayman ha decidido ceder el protagonismo plataformero a Mario, aunque le andará muy cerca en cuanto a calidad estética y jugable. Lo mejor, el uso del GamePad en las partidas multijugador asimétricas, cuya mezcla de ritmo y plataformas nos ha parecido una auténtica pasada.



Pikmin 3

Primavera. Wii U. Nintendo

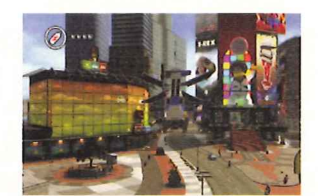
A Olimar le crecen los enanos, y no solo en cantidad y variedad, sino porque tendrá que esperar a primavera para meterse en el jardín de Wii U. ¡Pikmiiiiiin!



Lego City Undercover

2013. Wii U y 3DS. Warner

Ya va quedando menos para explorar uno de los sandbox más prometedores de los últimos años, y encima será exclusivo.



The Wonderful 101

2013. Wii U. Platinum Games

Que el impactante anuncio de Bayonetta 2 no nos haga olvidar este explosivo "Pikmin" de superhéroes, que la va a liar, ya lo veréis.



Castlevania: Mirror of Fate

2013. 3DS. Konami

El capítulo que marcará un antes y un después en esta mítica saga nos está poniendo los colmillos más largos que a Drácula.



Layton Vs Ace Attorney

2013. DS. Level-5

Si el día del juicio final lo permite, en 2013 asistiremos al otro juicio final: el del profesor y el abogado más inteligentes de 3DS.



Inuzuma Elev. 3

2013. DS. Level-5

El cierre de la trilogía para DS aún no tiene fecha confirmada, pero ya estamos deseando meterle más de un gol a las selecciones del Final Frontier Internacional.



Bravely Default

2013. 3DS. 5th Cell

Las buenas lenguas niponas lo pintan como un Final Fantasy tradicional con batallas por turnos con una estética al óleo exquisita. Para qué queremos más.



Dragon Quest X

2013. Wii U. Square-Enix

A la espera de saber qué pasará con la versión de Wii en Europa, la infraestructura de red de Wii U abre un nuevo horizonte para el mejor RPG online.



¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 Kirby's Adventure Wii**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Has llegado a la sección donde tu opinión es lo que importa. Este mes nos hemos enterado de tus últimas adquisiciones y de las que vienen...

¿CUÁL FUE TU ÚLTIMA COMPRA?

Best Sellers

1) New Super Mario BROS 2
2) Kid Icarus
3) Inazuma Eleven Strikers
4) Heroes of Ruin
5) Pokémon Blanca 2/ Negra 2

Preguntamos a nuestros lectores qué juego se acaban de comprar y por qué. Y nos dijeron esto.

No era nuestra intención realizar una encuesta científica, pero pensamos que sí que tenía interés saber qué motiva a nuestros lectores para comprarse un juego u otro. Queremos compartir sus respuestas con todos vosotros.

Para **Jara Jara**, Kid Icarus es el mejor juego de la historia, por delante de Zelda Skyward Sword. En el caso de **Alvaro Agudo**, eligió Kid Icarus porque estaba buscando un juego diferente. "Me metí en la eShop, busqué nuevos juegos y encontré este. Me gustó tanto el vídeo del multijugador que lo compré". **Jorge de la Torre** también se decantó por Kid Icarus: "su 3D gana mucho en la XL, tiene una historia increíble y cuando crees habértelo acabado, vuelve a empezar con un tono de sorpresa que tienen los juegos nintenderos. La cartas RA y su impresionante multijugador, que rivaliza con Mario Kart. Un juego digno del olimpo".

New Super Mario BROS. 2 ha sido otro de los triunfadores. **Noel Arteche** echaba en falta la jugabilidad 2D del fontanero; "ni me lo plantée, fue un sí o sí desde el inicio", y zas, se compró el juego. A **Mario Cambre** le atrajo el eslogan publicitario: "hay tantas monedas que puedes llegar al millón". Quería ver nuevos niveles y nuevas formas de jugar. El reto de ser millonario también atrapó a **Miguel Angel Marroquí**: "Me lo compré porque me gustaba bastante el reto del millón de monedas."

Para **Jorge Ruiz** jugar con Inazuma e Inazuma 2 fueron motivo suficiente para comprarse el de Wii, Strikers.

Según **Isaac Toro,** Negra 2 tiene una historia madura y rica en contenido. Y para Isabel Ferro, la elección de **Pokémon Negra 2** es clara: "porque me encanta Zekrom". También nos cuenta que su primer Pokémon fue Diamante, después llegaron Platino, Heartgold, Blanca y finalmente Negra 2.

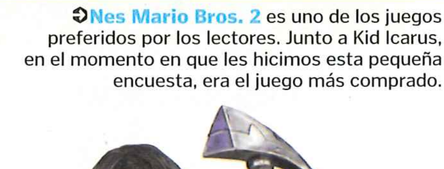
A **Jaxsa** le gustó el desafío de Rhythm Paradise, le dejó un dulce y rítmico sabor de boca. Y está ansioso por el nuevo Pokémon, aunque más por probar la Pokédex 3D Pro con los nuevos Pokémon.

Luismi Tomás compró Heroes of Ruin porque le llamó la atención un Diablo para la portátil. "Y me empezó a enganchar nada más empezar, mutijugador genial, chat de voz online y modo cooperativo." Casi los mismos criterios que **Joig Masa**, que se pilló el juego de Square Enix empujado por su multijugador y la comunicación por voz.

A la familia **Plaça-Torres,** por fin, la Aventura entre teclas de Pokémon le parece algo novedoso y que aprovecha bien las funciones de DS.



Nes Mario Bros. 2 es uno de los juegos preferidos por los lectores. Junto a Kid Icarus, en el momento en que les hicimos esta pequeña encuesta, era el juego más comprado.





MIRA LO QUE HAN DICHO...

"En este momento no hay planes para una versión Wii U de PES 2013. Pero esto no significa que no vaya a salir. Estamos explorando la plataforma para hacer un juego que realmente saque partido de ella"
Tim Blair, Brand manager en Europa de PES



"Lo que me sorprende de Wii U es que no tenemos muchos problemas técnicos. De hecho Rayman está corriendo muy bien. No nos obliga a optimizar contenidos constantemente"
Michel Ancel, Creador de Rayman



""Si no buscásemos problemas, nuestras neuronas dejarían de funcionar y por tanto, nos extinguiríamos"
Eduardo Punset, científico y divulgador



"Si fuera a trabajar en un juego para Wii U, definitivamente querría hacer algo que fuera imposible llevar a cabo en cualquier otra máquina"
Koshi Nakanishi, director de Resident Evil Revelations

¿Wii U? ¿CUÁNDO?

¿Tenéis pensado comprar Wii U? ¿Cuándo: en el lanzamiento, más adelante...? ¿Qué juegos compraréis el primer día? ¿Cuáles os atraen más? Las respuestas, a continuación.

Los + Buscados

1) NintendoLand
2) ZombiU
3) Assassins Creed III
4) New Mario BROS U
5) Lego City Undercover



CON PACK PREMIUM
"Sí, con el Premium Pack. Con ZombiU, ACIII o New Super Mario BROS U" (Jorge Ruiz). Sí, me la compraré en navidades, con el pack NintendoLand y la consola negra. Los juegos elegidos AC3 y Monster Hunter 3 Ultimate" (Guillermo Torrejón). "Quiero comprarme el Premium pack con FIFA13 y New Super Mario BROS U" (Mael). "Ya la tengo reservada, Premium pack con ZombiU" (Jordi Miras). "Pack Premium, con AC3 y New Mario BROS. U. Y espero Lego City Undercover y Pikmin 3" (Noel Arteche). "Premium Pack con ZombiU" (Adrián T.S.). "Me la compraré. Pack Premium" (Sacul).

DE BUENOS NINTENDEROS
"Como buen nintendero, el mismo 30 de noviembre. Pack Premium con Nintendoland, porque aprovecha muy bien el gamepad. He ahorrado suficiente, pero si pudiera, el siguiente sería new Mario BROS" (Pablo Millán).

MÁXIMA ILUSIÓN
"Estoy muy ilusionado con Wii U. Quiero ver Mario y Zelda en HD, mientras tanto contamos con Nintendoland, ZombiU, Mass Effect 3 y ACIII. He elegido el pack Premium por su gigantesca memoria. En negro, que es más elegante. Y caerán New Mario BROS y NintendoLand, pensando en que mi hermano va a disfrutar más con Mario. Creo que es la consola perfecta para disfrutar en familia" (Jorge de la Torre).

ILUMINADOS
"Al principio no me convenció, pero al ver los vídeos de Nintendo Direct me pareció una super consola y la pienso comprar el primer día que salga. Compraré el pack Premium con Nintendo land. Bieeeeeen! Wiiiii u al poder" (Daniel Sánchez).

CON CONDICIONES
"Si me dejan mis padres, la compraré Con New Super Mario BROS U" (Mark López). "La compraré a mediados de 2013. Me parece una gran consola que revolucionará la industria, como es habitual con cada consola de Nintendo" (Isaac Toro).

NO, DE MOMENTO...
"Cuando salga el próximo Zelda. En color negro" (Jara Jara). "No está decidido" (Alvaro). "Estoy ahorrando" (Jaxsa). "De momento no tengo pensado comprármela" (Joel García). "Esperaré a que baje un poco, como pasó con 3DS" (Mario Cambre). "No la compraré el día que salga, al menos hasta que haya un pack con CoD; tal vez si sacan un pack con Monster Hunter" (S. Rodríguez). "No tengo pensado comprarla" (Ane Mirón).

NOMBRES PROPIOS

Dos prestigiosos personajes del universo de los videojuegos acaban de pasar por España. Warren Spector presentó Epic Mickey en iDÉAME Maestro; Miyamoto recogió su PREMIO.

WARREN SPECTOR

¿Cómo ha sido su experiencia de trabajar con el legado de Disney?
Trabajar con Disney ha sido genial. He amado a Disney toda mi vida, he sido su mayor fan, así que la oportunidad de trabajar para esta compañía es simplemente increíble.

¿Cómo ha sido la toma de contacto con Wii U?
Wii U es una plataforma muy interesante. Está bien ver una consola de Nintendo con gráficos HD. Se ve genial y parece diferente a 360 y PS3, lo que la hace única: los colores son muy cálidos y todo es muy bonito. Y la segunda pantalla da la oportunidad de hacer cosas que ninguna otra plataforma podría hacer. La estamos usando para un mapa en tiempo real, de forma que no tengas que estar preguntándote dónde estás y dónde tienes que ir. Marca una diferencia, pero creo que solo hemos rascado la superficie de lo que Wii U será capaz de hacer.

¿Hasta qué punto el juego es diferente según controles a Mickey o al bueno de Oswald?
Mickey siempre está al mando (el juego no se llama Disney Epic Oswald). Los dos personajes tienen diferentes papeles. Las cosas giran más alrededor de Mickey, y Oswald está ahí para ayudarle. Hay muchas cosas que Oswald puede hacer y Mickey no, así que el segundo jugar va a tener que colaborar al máximo. Oswald tiene un control remoto que usa electricidad, tiene esas orejas de helicóptero para volar con Mickey agarrado a sus tobillos y puede hacerse amigo de cualquier personaje robot. Pero el juego es el poder de dos héroes, y cuando trabajan juntos son más poderosos que por separado.



Warren Spector fue el protagonista absoluto del último iDÉAME celebrado en Madrid. En su clase maestra nos dio un sinfín de claves sobre la saga Epic Mickey.



Oswald también se convirtió en protagonista de la conferencia de Spector. El nuevo papel de este conejo en el juego tenía que ser explicado a fondo.

SHIGERU MIYAMOTO

Es noticia por su visita a España, donde ha recogido en persona el Premio Príncipe de Asturias 2012. Miyamoto, que actualmente dirige el área de entretenimiento, análisis y desarrollo de Nintendo, es **creador de más de 100 videojuegos** y personajes cuya fama ha traspasado todas las barreras imaginables, en creatividad, innovación y negocio. Tras crear Ocarina of Time, en su momento definido como el mejor videojuego de todos los tiempos, se atrevió a desafiar a su propio tiempo creando el primer juego íntegramente en 3D: Super Mario 64. Su capacidad para adelantarse al tiempo quedó demostrada con el nacimiento de Wii y la llegada de Wii Fit, Wii Sports y Wii Music, ejemplos de un nuevo paradigma.





Shigeru Miyamoto posa con el nuevo Wii U Gamepad, última innovación generada por su genio.

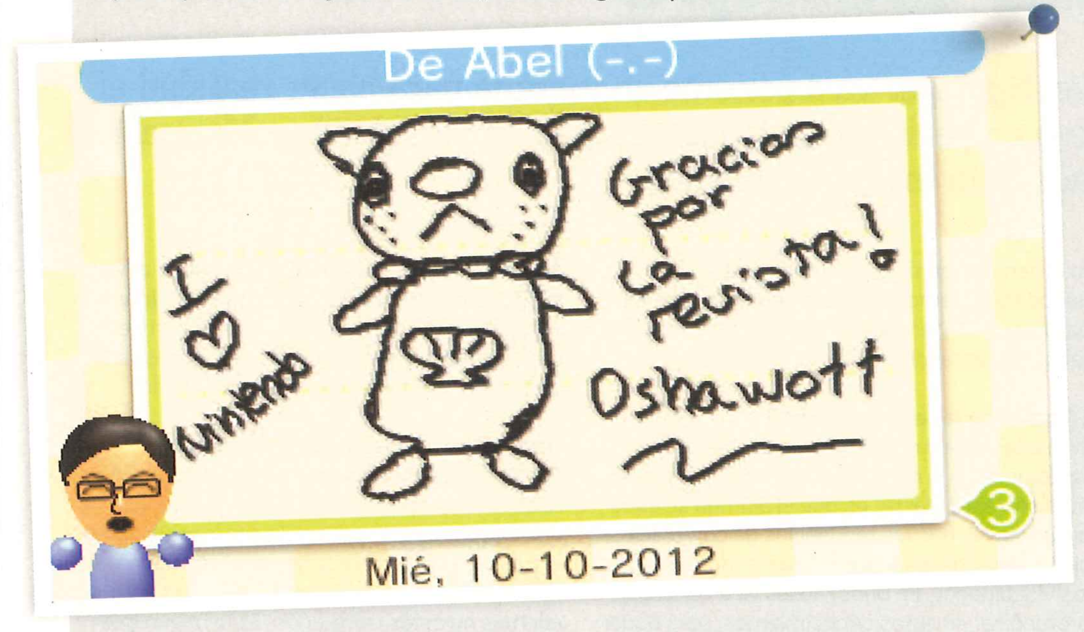


LOS DESAFÍOS DE CÓDIGO AMIGO

¡Amigos de la Revista Oficial Nintendo! De nuevo, mil gracias por vuestra colaboración. Hemos recibido un montón de correos con dibujos de Pokémon, imágenes de RA y cosas de esas que nos emocionan.

Este mes... CÓMO NOS GUSTA POKÉMON...

Pero nos gusta mucho más ahora que hemos recibido todas estas cartas. Y para que no os vayáis de vacío, habrá regalito para uno de vosotros.





¡PRÓXIMO DESAFÍO!

Paper Mario es la próxima estrella de 3DS. Y queremos que os tiréis el rollo (de papel) y nos enviéis dibujos, fotos de RA y chorradillas varias que nos hagan ponernos la sonrisa que en días de cierre no nos sale ni queriendo. Esperando estamos, amiguetes.

ENTREVISTA Manuel del Campo, Director del Máster de periodismo de videojuegos

"El Máster te permite tener una formación muy potente en muy poco tiempo"

La Escuela de Periodismo de Axel Springer va a ponerse en marcha para hacer realidad el sueño de mucha gente: convertirse en periodistas especializados en videojuegos. Manuel del Campo, Director del Máster, os adelanta todos los detalles.

Entre reuniones, Manuel del Campo, Director del Máster, nos hace un hueco para contarnos qué significa para él este nuevo proyecto, cómo ve el futuro del periodismo, cómo empezó su carrera y otros temas interesantes... ¿Queréis saber qué nos cuenta? Echad un vistazo.



Manuel del Campo, Director del Máster

¿Te hubiera gustado hacer este máster?
Sin duda, hubiera sido una forma de aprender en 6 meses lo que en realidad me ha costado casi 20 años. Es una forma de adquirir muchos conocimientos en muy poco tiempo y de la mano de gente que lleva trabajando en esto durante muchos años. Los profesionales de Axel hemos abordado todos los ámbitos del periodismo, hemos tenido la posibilidad de trabajar en print y en digital. Con el máster puedes reducir tu aprendizaje en muchos años.

¿A quién se le recomendarías?
El máster está dirigido a los apasionados por los videojuegos y la comunicación. Lo que buscamos con este Máster es que el alumno se especialice en las nuevas tendencias de comunicación y aprenda los entresijos de la industria de los videojuegos. En unos meses va a conseguir profundizar en estos conocimientos, para poder empezar a trabajar desde el primer día.

¿Qué salidas profesionales tiene el Máster?
Las salidas están enfocadas a la comunicación especializada en videojuegos. En cuanto a revistas, la mayor parte pertenece a Axel Springer y en webs, la cantidad es infinita. Además, hemos decidido que una de las personas, la que consideremos que realiza el Máster de forma mas brillante, tenga la posibilidad de mantener un vínculo con Axel Springer, por lo que hay una posibilidad real de que tenga una salida profesional. El resto tendrá una formación tan potente y actual que les va a ser fácil trabajar en alguno de nuestros productos o si no, en cualquier medio especializado en videojuegos.

Algunos alumnos pueden sentir dudas al ver la situación del periodismo, ¿qué les dirías?
Si es lo que quieren, que lo hagan. Para mí el periodismo seguirá existiendo y se necesitarán periodistas de calidad para desempeñarlo.

Otro de los frenos puede ser el precio...
Todo hay que mirarlo desde un punto de vista relativo. Hay que compararlo con lo que supone una carrera de cinco años. Todos los que hemos estudiado una carrera sabemos que supone una inversión muy grande, son años en los que además no estás trabajando. Es lo bueno que tiene este tipo de formaciones tan intensas. Te das cuenta, si haces el cálculo de lo que puedes empezar a ganar en esos 5 años de carrera, que tal y como está ahora mismo la educación, no se aprovechan. El Máster es una inversión en muy poco tiempo. Además, damos la posibilidad de que se pague mes a mes. Lo importante es que lo valoren en cuanto lo que supone una formación de este tipo por el método convencional y lo que estarán ahorrando y ganando por poder trabajar desde que acaben el Máster.

¿Qué crees que es más importante los conocimiento teóricos o la práctica?
Yo diría que ambas partes son importantes. Sin embargo, la parte práctica no está en los libros.

Profesores de prestigio

El profesorado del Máster está compuesto por profesionales de Axel Springer. Además, para algunos talleres o cursos contará con la colaboración de profesionales del sector:

Juan Carlos García
Director de la Revista Oficial Nintendo y Jefe de estudios del Máster de videojuegos

Manuel del Campo
Responsable del Área de videojuegos y entretenimiento

Javier Abad
Director de Hobby Consolas

Rubén Guzmán
Redactor Jefe de Revista Oficial

David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Sonia Herranz
Directora de PlayManía

Daniel Acal
Jefe de sección de PlayManía

Abel Vaquero
Director de arte del Área de videojuegos y entretenimiento

Miriam López
Responsable de Marketing digital

Marcos Sagrado
Responsable del Área de tecnología

Zoilo Andrés SEO Manager

Javier Alvariño Social media Manager



Los alumnos tendrán la posibilidad de trabajar codo con codo con el equipo de Axel Springer, descubriendo cómo es el día a día de una redacción.



Nuestro laboratorio de videojuegos es un sitio clave de la redacción. Aquí se analizan todos los juegos que llegan. Anímate y podrás formar parte de esta imagen.

Así es nuestro Máster

El Máster en periodismo de videojuegos es presencial y está dirigido a los apasionados de los videojuegos y la comunicación.

• **Cuándo se imparte:** Del 1 de febrero a julio a 2013.
• **Dónde:** En las instalaciones de Axel Springer en Madrid.
• **Metodología:** El Máster es 100% práctico y arranca con una metodología totalmente diferente basada en el concepto *aprende-experimenta-aplica*. Es decir, los alumnos aprenderán la profesión paso a paso con los mejores profesionales y lo pondrán en práctica en Axel Springer o en empresas colaboradoras. Comprobarán cómo es el día a día en una redacción: cómo se eligen los contenidos, se elaboran para los diferentes formatos, etc.
• **Objetivo:** El Máster busca formar profesionales con conocimientos y experiencia en los medios especializados en información de videojuegos.
• **Programa:** Está dividido en cinco módulos en los que los alumnos aprenderán todos los conocimientos que necesitan para enfrentarse al mundo laborar actual.

¿Quieres más información? Entra en http://escuela.axelspringer.es y entérate de cómo inscribirte, pide más información...

Tienes que experimentarla. En este Máster los alumnos tendrán la oportunidad de ver el día en las redacciones, las dificultades a las que nos enfrentamos, los procesos de trabajo...

El profesorado cuenta con muchos de tus compañeros, ¿qué destacarías de ellos?
Lo primero que son grandes profesionales, muchos de ellos con años de experiencia. Además, están muy ilusionados.

Y tú, ¿cómo afrontas este reto?
Lo afronto con mucha ilusión. Siempre me ha gustado la enseñanza, poder transmitir mis conocimientos a los demás. Ahora tengo la oportunidad, estoy muy orgulloso y motivado.

¿Qué vais a valorar en los alumnos?
En mi caso, voy a valorar la iniciativa, la creatividad, la disciplina. La actitud es muy importante. Queremos alumnos que de verdad quieran convertirse en periodistas de videojuegos.

¿Por qué Axel Springer se lanza con este proyecto en este momento?
Porque estamos en un momento en el que Axel Springer España apuesta por proyectos innovadores y por escuchar más que nunca a nuestros usuarios. Y, ¿sabes cuál es la pregunta que más veces he recibido durante estos años de profesión (por encima de 'quién es Yen'?): ¿qué puedo hacer para trabajar en Hobby Consolas? Así que el Máster nace como respuesta a esa pregunta. Vamos a cubrir una necesidad que hemos detectado durante años.

¿Recuerdas cómo fue tu entrevista de trabajo en Axel Springer?
Entré aquí hace 20 años. Llegué a parar aquí por un amigo de la facultad (ahora en Koch Media), José Luis del Carpio, 'Pepo'. Él me llamó porque estaban buscando gente para Hobby consolas, que era la primera revista de videojuegos de este país. La prueba me la hizo Juan Carlos García, actual director de la Revista Oficial Nintendo y tuve que probar Legend of Zelda de SNES, que acababa de salir en ese momento. Fue una experiencia muy emocionante.



EN EL MÁSTER LOS ALUMNOS TENDRÁN LA OPORTUNIDAD DE VER EL DÍA A DÍA DE LA REDACCIÓN, PROCESOS DE TRABAJO...

¿Qué momento de tu carrera profesional recuerdas más especial?
Recuerdo muy buenos momentos cuando empecé a trabajar como redactor. Me viene a la cabeza cuando empecé a entrevistar a los grandes del videojuego, como Miyamoto; cuando cubrí mis primeros eventos como el E3, y sobre todo, la posibilidad de viajar... la que recuerdo como una etapa de mi vida inolvidable. Recientemente he viajado de trabajo por otras razones y no es lo mismo. También recuerdo cuando me nombraron Director de la revista. Fue algo muy especial. Llevaba tiempo recogiendo muchas ideas, escuchando las opiniones de los usuarios y cuando por fin tuve la oportunidad de dirigir la revista, pude poner en marcha muchas cosas. Se produjo una relación simbiótica con la revista. Había estado años aprendiendo y empapándome y ya podía darle forma. Fue increíble.

¿Cuál crees que es el futuro del periodismo?
Ahora que cualquier persona puede tener su blog, empezar a escribir, informar... yo creo que la diferencia la va a marcar la calidad en los contenidos. No es lo mismo una información contrastada, sacada de fuentes fiables que otra basada en los rumores. Creo que el usuario siempre valorará esa calidad.

¿Qué consejo le darías a los futuros periodistas de videojuegos que quieran triunfar?
Les diría que se formaran, que aprendieran idiomas, el inglés es fundamental, y que lucharan por sus objetivos y por lo que quieren.

¿Qué cualidades debe tener un buen periodista de videojuegos?
Que le gusten los videojuegos y la comunicación. Y dedicación. Más ahora cuando con el nuevo periodismo requiere jornadas 24x7. Las webs, las redes sociales... no hay horarios.

¿Cuál es la mejor consejo que te han dado?
Déjame pensar... quizás el más importante, el que más me ha ayudado es algo que me dijo una persona que ya no trabaja en Axel Springer y es "ponte siempre objetivos ambiciosos". Es decir, ponte el objetivo alto para alcanzar el máximo posible.


33

El estreno más salvaje de Wii U

ASSASSIN'S CREED III





Claves

LA AVENTURA
Cómo se vive la aventura más ambiciosa desde el Gamepad Wii U

EL MULTIJUGADOR
Sus personajes y modos

PANTALLAS EXCLUSIVAS
Imágenes de la versión Wii U

ENTREVISTA
Al productor Francois Pelland



EL NACIMIENTO DE LOS ESTADOS UNIDOS NO ES COMO TÚ CREÍAS. OCULTO POR LAS BATALLAS DE LA GUERRA DE INDEPENDENCIA, UN CONFLICTO ENTRE CLANES SECRETOS VA A CAMBIAR EL CURSO DE LA HISTORIA...

LOS ROSTROS DE LA SAGA
La productora del primer juego, Jade Raimond, los personajes, Altair y Ezio o los actores Luis Tosar (que presta su voz a George Washington en este ACIII) o Michael Fasbender, que prepara la adaptación al cine de la saga... Assassin's Creed siempre ha estado asociado a caras famosas.

A los estudios de Ubisoft en **Montreal y Quebec** no les dan miedo los retos. Pocos equipos de desarrollo se habrían atrevido con un proyecto tan grande como **Assassin's Creed III**. Un juego que recrea **la Guerra de Independencia** americana con todo lujo de detalles y rigor histórico, que pone a nuestra disposición un inmenso escenario de juego compuesto por ciudades coloniales y zonas naturales, y que ofrece infinidad de mecánicas, misiones y posibilidades... Y, además, este proyecto inmenso se ha adaptado a una nueva consola, y no a cualquiera, si no a **Wii U.** Una máquina en la que, por su potencia técnica y por las posibilidades de juego que ofrece su revolucinario mando, Assassin's Creed III dará **su mejor cara**. Pero, para poder contarte porque Assassin's Creed III en Wii U va a ser tan extraordinario, te tenemos que poner en antecendentes sobre su trama...

Un historia... ¿futurista?

Año 2012. La vida del joven **Desmond** dio un vuelco cuando en su camino se cruzaron la corporación **Abstergo** y una máquina llamada **Animus**. Esta maravilla tecnológica era capaz de leer el ADN de Desmond y recuperar los recuerdos de sus antepasados impresos en él. Y estos ancestros resultaron miembros de la secreta **Secta de los Asesinos**, un grupo que libra una guerra oculta contra **los Templarios**... que dura hasta hoy. En los anteriores Assassin's Creed, Desmond descubrió que ambos grupos trataban de dominar antiguos artefactos de poder creados por "los que vinieron antes", ni más ni menos que **una raza ancestral** que habitó la Tierra en el pasado y que creó a la especie humana. En esta tercera entrega, Desmond, ya convertido en miembro de la Secta de los Asesinos, ➲



GESTIONA
ARMAS Y MAPA
La gestión del inventario y las armas o acciones como llamar a nuestro caballo podrán realizarse desde la pantalla táctil y sin pausar la acción. Una experiencia más ágil.

➲ explorará los recuerdos de otro de sus antepasados: **el mestizo Connor**, que vivió la Guerra de Independencia de las colonias inglesas que condujo **al nacimiento de los Estados Unidos** en la segunda mitad del siglo XVIII. Nosotros, los jugadores, tomaremos el papel de Desmond y, sobre todo, de Connor, en un nuevo capítulo que arrojará más luz sobre la misteriosa trama de la saga.

Un mundo sin fin

Aunque habrá secciones en las que juguemos con Desmond (y cuyo desarrollo no os podemos contar sin desvelar parte de las sorpresas del juego), el grueso de la acción se desarrollará en el siglo XVIII. Concretamente, en un inmenso escenario abierto (aunque lo iremos desbloqueándolo por zonas) que incluirá recreaciones de **Boston y Nueva York** en la época colonial y **el territorio salvaje llamado La Frontera**, formado por bosques y agrestes zonas montañosas. Y preparaos para sobrecogeros: la versión Wii U del juego ofrecerá un acabado gráfico sobrecogedor, con bellísimos y lejanos horizontes y detalle asombroso en los personajes y los escenarios.

Pero la recreación histórica irá más allá de los gráficos: durante el juego viviremos la batalla de Bunker Hill, la cabalgata de Paul Revere o el asedio de Boston, conoceremos a personajes históricos como **Benjamin Franklin** o **George Washington** (cuya voz pone el actor Luis Tosar) y... respiraremos el ambiente de la época. Y, ¿cuál será nuestro objetivo? **Eliminar a los Templarios** infiltrados en los dos bandos del conflicto, en misiones en las que las técnicas de sigilo serán tan importantes como nuestra habilidad para luchar. Y aquí entrará en juego **el Wii U Gamepad** con su pantalla táctil. El mapa nos mostrará la posición de los objetivos, los enemigos e incluso los eventuales aliados entre la gente, para que tracemos **la mejor estrategia** para llegar, asesinar y huir. Y la selección táctil de armas (arco, tomahawk, cuerda con gancho) nos permitirá reaccionar más rápido a cualquier eventualidad.

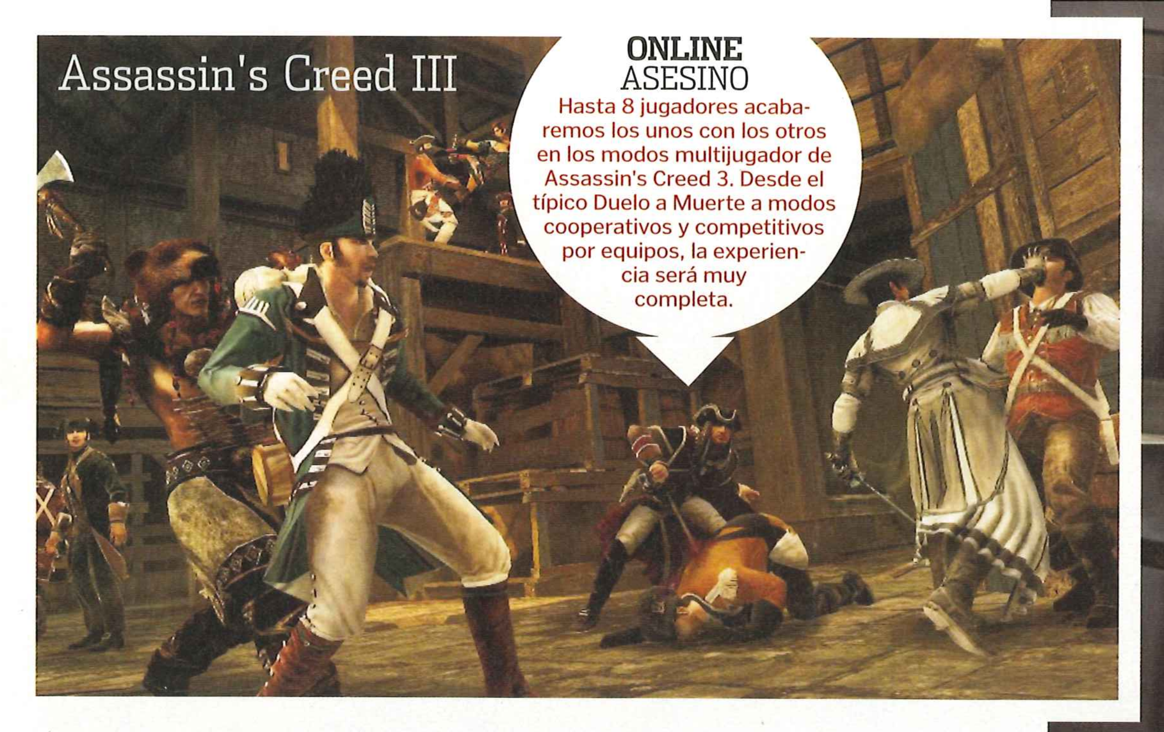
Estas misiones principales serán solo la punta del iceberg de un juego con multitud de tareas optativas: desde **cazar animales salvajes** como osos o pumas, a dirigir barcos en espectaculares **batallas navales**, pasando por aceptar misiones secundarias de los habitantes de las colonias... Estas tareas darán al juego una riqueza enorme y dispararán su duración, sin contar el modo multijugador del que os hablamos un poco más adelante.

Pero aún queda un aspecto que definirá la personalidad del juego. Su nombre es **Ratohnhaké:ton**... en indio, aunque casi todo el mundo le conozca como Connor. Sí, es el prota. Se crió con los indios y que eso no solo marcó **sus técnicas de lucha**, sino también su forma de ver el mundo, y le dotó de una nobleza interior que será muy importante en la trama. Su viaje por América también será un viaje interior, una emotiva experiencia que quizá, solo quizá, marque tu vida como videojugador. ⬢

ASSASSIN'S CREED III APROVECHARÁ EL PODER DE Wii U, Y NO SÓLO POR SU BELLEZA GRÁFICA: EL MANDO NOS DARÁ UN PLUS DE INMERSIÓN Y REALISMO




VIENTO
EN POPA...
... a toda vela, o a media: durante las batallas navales en la pantalla del mando veremos el mapa y la dirección de viento, fundamental para planear nuestros movimientos.
LA CIUDAD
BAJO CONTROL
El mapa mostrará la posición de nuestros objetivos o de los miembros de la Hermandad que pueden ayudarnos en nuestras misiones. Muy útil cuando estemos huyendo...



ONLINE
ASESINO
Hasta 8 jugadores acabaremos los unos con los otros en los modos multijugador de Assassin's Creed 3. Desde el típico Duelo a Muerte a modos cooperativos y competitivos por equipos, la experiencia será muy completa.

Multijugador
La otra cara de AC III

A la apasionante aventura para un jugador se unirá un multiplayer que será casi un juego en sí mismo.

Partidas para hasta 8 jugadores en tres modos de juego confirmados será lo que nos ofrecerá el modo multijugador de Assassin's Creed III, toda una joya a añadir a la campaña. De hecho, muchas de las tareas de la misma servirán para **desbloquear los personajes**, que serán **16**. Cada uno tendrá su propia historia y, lo que es más importante, manejará **un tipo de arma** concreto. Además, cada personaje tendrá siete espacios en su ficha para colocar las habilidades que queramos entre las que vayamos desbloqueando. Y las habrá de todo tipo: desde la posibilidad de hacernos **invisibles** mientras nos movamos con sigilo, a la habilidad **Imparable**, que nos permitirá correr entre multitudes derribando a todo el que se cruce con nosotros, o Money Bomb, que invocará una multitud de personajes no jugadores para obstaculizar a nuestros perseguidores. En total, habrá **24 habilidades**. Y respecto a los modos de juego, tendremos el típico **Duelo a Muerte**, el modo cooperativo **Manada de Lobos** en el que habrá que eliminar a todos los enemigos de un escenario en un tiempo limitado y el modo por equipos **Dominación**, en el que conquistaremos territorios enemigos.



Est
zaci
serán
mult
dis
e

Los personajes







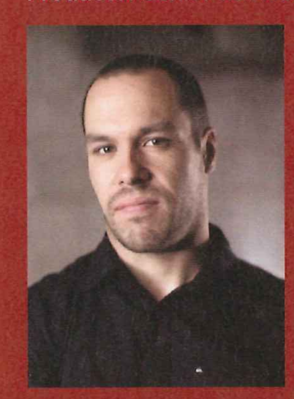






HABLAMOS CON... FRANCOIS PELLAND

Productor senior de Assassin's Creed III de Wii U



"Estamos orgullosos de que sea un **juego de lanzamiento**, porque ofrecemos algo diferente y único"

En Google hay 28 millones de resultados sobre ACIII. ¿Qué supone para vosotros?
Excitación y orgullo. Hemos desarrollado una genial e inmersiva continuación de la franquicia y es bonito ver que nuestros esfuerzos tienen repercusión.

¿Qué le da Wii U a esta versión?
La versión Wii U será exactamente la misma experiencia de juego que en otras versiones, pero esa experiencia estará potenciada por las oportunidades únicas que permite el nuevo Gamepad, incluyendo un acceso fácil a las armas y mapas inmersivos.

¿Desarrollasteis la versión al mismo tiempo que el resto?
Queríamos ofrecer la misma experiencia a nuestros fans de Nintendo y por eso esta versión tiene el mismo universo y personajes que el resto de plataformas. Sí se desarrolló simultáneamente con el resto.

¿Habéis aprovechado las oportunidades del Gamepad?
En esta versión exploras diferentes lugares y localizas a tu jugador y objetivos en tiempo real con un mapa más amplio, más expandido y visible en el Gamepad. Y también puedes seleccionar armas fácilmente.

¿Con qué juegos competirá ACIII?
ACIII es tan profundo e inmersivo que realmente pensamos que tiene su propia categoría. Estamos orgullosos de que sea un juego de lanzamiento, porque ofrecemos algo diferente y único.

¿Qué piensa de Wii U?
Creo que es excitante e innovadora, que abre nuevas posibilidades para los diseñadores y nuevas formas de crear, jugar y divertirte con los videojuegos.

Un nuevo Monster Hunter para Wii U y 3DS

El Señor de las Bestias

NINTENDO TIENE UN PODEROSO ALIADO. TRAS EL ÉXITO DE LA ENTREGA PARA Wii, CAPCOM TIENE TODO LISTO PARA ARRASAR EN 3DS Y WII U CON MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE. ASÍ SERÁN AMBOS JUEGOS, Y DE REGALO, UN VIAJE A LA FRANQUICIA.



CLAVES

EL JUEGO
Monster Hunter 3 Ultimate llegará en marzo a Wii U y 3DS

LA SAGA
Descubre porqué es mítica en Japón

EL FUTURO
Un vistazo al próximo Monster Hunter 4



CÓMO CAZAR
A MILLONES
DE FANS

Con el productor Ryozu Tsujimoto, a la cabeza, Capcom tiene en **Monster Hunter** una de las franquicias más potentes, a la altura en ventas de Resident Evil o Street Fighter.... en Japón. En occidente la saga ya ha conseguido muchos fans, y ahora, con las versiones de **3DS y Wii U**, puede llegar el despegue definitivo.

En septiembre del 2004, llegó a las tiendas niponas un juego para PlayStation 2 llamado Monster Hunter. En él cazábamos dinosaurios, dragones y otras bestias gigantes. El juego era rabiosamente difícil, pero también profundo y desafiante como pocos. Y la experiencia de jugar online y desarrollar estrategias junto a otros cazadores para atrapar a las bestias más peligrosas, acabó convirtiéndolo en un título de culto. Capcom había descubierto un filón, y la saga creció con nuevas entregas en las consolas de Sony. Pero algo cambió en 2007, cuando Capcom soltó una bomba...

En el lado de la Gran N

Monster Hunter 3, que se había anunciado como título de PlayStation 3, pasaba a ser un proyecto de Wii. Los altos costes de desarrollo y el éxito de la máquina de Nintendo (lanzada a finales de 2006) desequilibraron una balanza hacia el lado nintendero. De hecho, ya antes del lanzamiento de la tercera parte de la saga, llegó a las Wii niponas **Monster Hunter G**, revisión del primer título de la saga. Una manera excelente de abonar el terreno para el lanzamiento de **Monster Hunter Tri** el 1 de agosto de 2009. Más de un millón de unidades vendidas en Japón (el título de Wii no desarrollado por Nintendo de más éxito en el país nipón) ratificaron la acertada decisión de Capcom. Además, Monster Hunter Tri fue importante por otra cosa: Nintendo se encargó de su promoción en Europa, apostando fuerte por popularizar la saga fuera de Japón... y lo consiguió con otro millón de unidades vendidas internacionalmente. Del resto de la historia te hablamos en este reportaje: Monster Hunter 3 Ultimate para Wii U y 3DS y Monster Hunter 4 para 3DS. La saga ahora ruge en nuestras consolas.

CAPCOM CONMOCIONÓ EL MERCADO AL ANUNCIAR QUE MONSTER HUNTER LLEGARÍA A NINTENDO

1080P
HD AUTÉNTICA
Capcom ha confirmado el reescalado del juego en HD. Sin embargo, ni modelos ni escenarios variarán respecto a la versión de Wii. Aun así, la nitidez estará a años luz en Wii U y los monstruos serán simplemente increíbles.

Así será en Wii U
Monster Hunter 3 Ultimate

Todo el contenido de la versión de Wii con muchas novedades. Una experiencia de enorme profundidad que disfrutarás online y en alta definición a 1080p.



JUNTO A LA CONSOLA,
SOLO EN JAPÓN
Los japoneses no tendrán que esperar hasta marzo para jugarlo: el 8 de diciembre, día de lanzamiento nipón de Wii U, estará a la venta en solitario o en pack con la consola.



CUATRO
CAZAN JUNTOS
El Puerto de Tanzia será el nuevo escenario donde nos reuniremos con otros jugadores para comerciar y formar equipos de caza. Aunque podrá haber más de cuatro jugadores a la vez, a la hora de cazar ese será el límite.

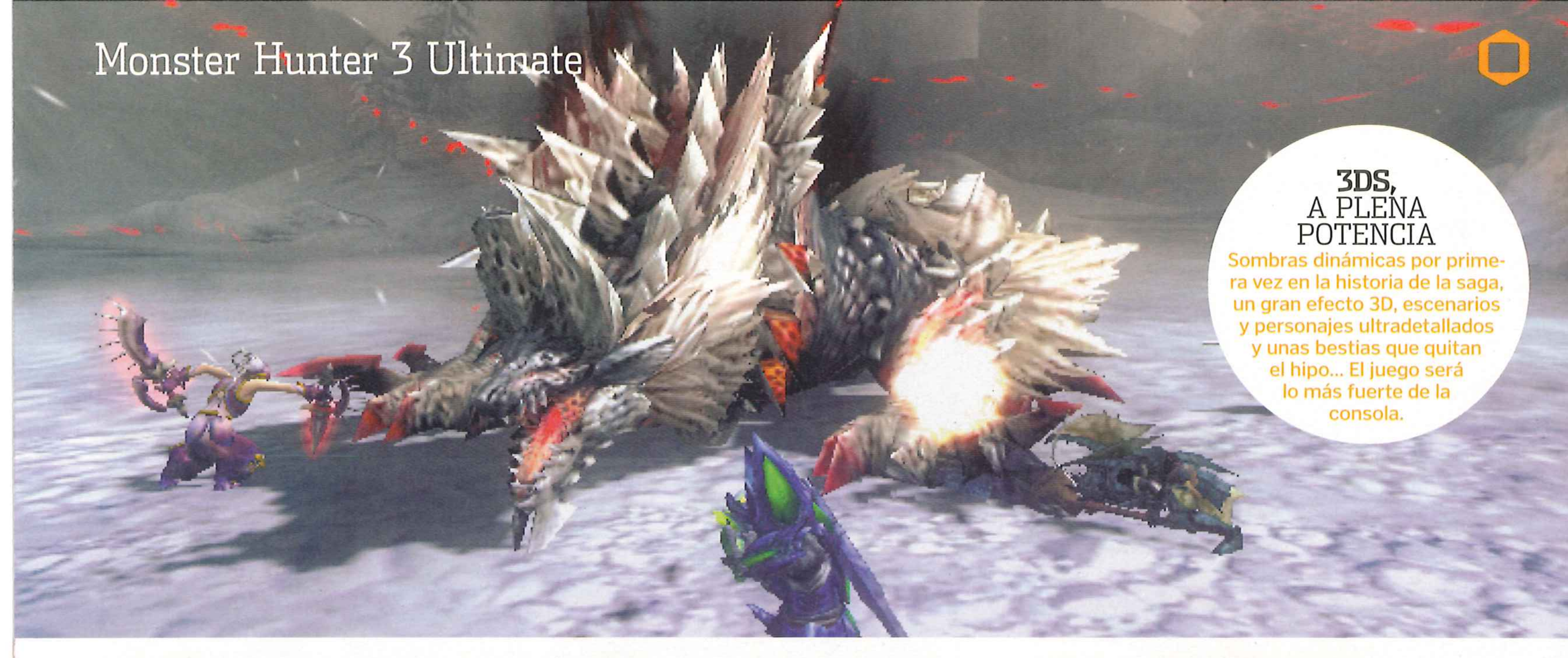
MÁS MONSTRUOS... Y MÁS ARMAS

Habrá dos bestias nuevas respecto a Wii: el Brachidios, bestia volcánica, y el dragón anciano Jhen Mohran. Y cuatro nuevos tipos de armas: espada doble, lanza-pistola, cuerno de caza y arco.

FAUNA BRUTAL

AÚN MÁS PELIGROSOS

Sí, la fauna será básicamente la misma que en Monster Hunter Tri, pero habrá evolucionado. Encontrarás nuevas subespecies de bestias como el Lagiacrus, el Jinouga o el Doboru, otros habrán ganado nuevos ataques (como el baile del Urupeco que induce al sueño o el chorro de arena del colosal Jhen Mohran). Prácticamente no habrá ninguna criatura que no haya sufrido algún tipo de modificación, y estamos hablando de cerca de 40 especies letales. Más te vale actualizar tus técnicas de caza...



3DS, A PLENA POTENCIA

Sombras dinámicas por primera vez en la historia de la saga, un gran efecto 3D, escenarios y personajes ultradetallados y unas bestias que quitan el hipo... El juego será lo más fuerte de la consola.

Monster Hunter en 3DS será totalmente compatible

En 3DS, el juego será exactamente el mismo que en Wii U. Incluso podremos intercambiar datos entre las dos consolas para continuar las partidas de una a otra.



ASISTENCIA TÁCTIL EN 3DS

Una vista limpia (y en 3D) de la acción es lo que tendremos en la portátil, porque el mapa y los menús del juego, completamente táctiles, estarán en la pantalla inferior.



CAZA SUBMARINA MEJORADA

Volverán las batallas bajo el agua, pero con algunas armas adaptada para funcionar mejor durante las inmersiones. Incluso habrá un nuevo Shakalaka acuático que nos ayudará en estas peleas.



MULTIJUGADOR LOCAL

Conectando cuatro 3DS en red local, disfrutaremos de la caza en compañía... Oh, atención, también podremos jugar con 3DS y una Wii U. ¡Comienza así la interacción entre las dos máquinas!

+



MONSTER HUNTER 4 EL FUTURO

Llegará a 3DS en Japón en **marzo de 2013** y revolucionará la saga. Nuestros cazadores serán más ágiles (con lo que habrá más plataformeo), y podrán **subirse a las bestias**. Los monstruos serán más listos y aprovecharán el entorno en las batallas, los escenarios serán más amplios y habrá juego **online**. Aún no tiene fecha en Europa.



La nueva tienda pega fuerte

5 imprescindibles de la tienda Wii U

El futuro de Wii U también pasa por las descargas. Aquí tenéis algunos de los mejores juegos que estarán disponibles en su nueva tienda online.



30 de NOVIEMBRE

TRINE 2

EN Wii U, **LA UNIÓN** HACE... LA MAGIA

■ AVENTURA / PLATAFORMAS

Erase una vez un fantástico juego descargable en el que **un caballero, un mago y una ladrona** combinaban sus habilidades para salvar su mágico mundo. Tras cumplir su misión, vivieron felices y comieron perdices.... hasta que una nueva amenaza los volvió a reunir en esta maravillosa aventura que estrenará la tienda online de Wii U.

Dragones y mazmorras

En Trine 2 recorreremos bellísimos parajes fantásticos llenos de monstruos, fantasmas, dragones y otros seres igual de hermosos y letales. Los bellísimos gráficos, modelados en 3D aunque la **acción** sea **2D**, serán lo primero que nos fascinará, pero después descubriremos un desarrollo equilibradísimo, que combinará la acción y los saltos con numerosos puzles y una enorme libertad para resolver cada desafío: cada personaje tendrá poderes muy diferentes, con la ladrona como personaje más **ágil**, el caballero como el más **fuerte** y el mago con grandes poderes para **invocar plataformas** o hacer levitar a los enemigos... siempre que acumulemos experiencia para mejorar sus poderes, claro. Esta deliciosa mezcla de géneros podrá jugarse en solitario alternando a los personajes o en multijugador (aún no sabemos si solo local o también online). Y, además, añadirá una nuevo y exclusivo modo llamado Magic Mayhem... que sus creadores aseguran que será un party-game. Ve desempolvando tus disfraz de mago Merlín...





EL ESTUDIO

FROZENBYTE

Este estudio finlandés fue creado en 2001 y alcanzó repercusión con Shadowgrounds y su secuela, juegos de acción para PC. Su consagración llegó en 2009 con el primer Trine. Ahora están trabajando en un DLC para Trine 2 y en un nuevo juego llamado Splot para 2013.



EL ESTUDIO

gaijin

Este estudio californiano fue creado en 2004, pero hasta 2009 no salió su primer juego, Beat.Trip Beat. Desde entonces exploran el ritmo y las mecánicas clásicas en la saga Beat.Trip. Su cofundador, Alex Neuse, es un reputado y excéntrico diseñador.

Nuevos gráficos 3D pero la frenética jugabilidad de siempre, es lo que ofrecerá Runner 2.

2012

BIT.TRIP PRESENTS RUNNER 2 FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

CORRE, **COMMANDER VIDEO**, CORRE...

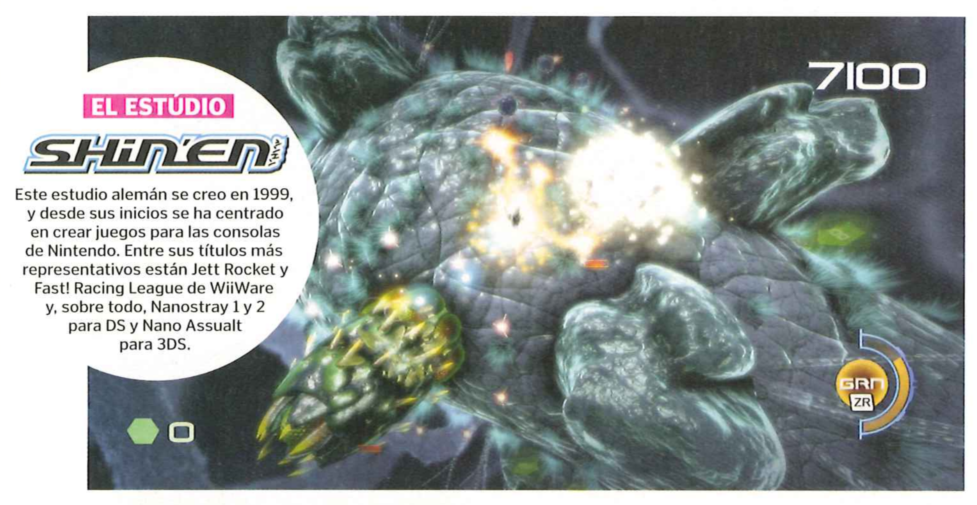
■ GAIJIN GAMES

Commander Video es una de los grandes héroes del videojuego independiente. Prota de varios de los títulos de **la saga Bit.Trip**, se caracteriza por ser un tipo que evita y destruye peligros al ritmo de la música. Y lo volverá hacer en Runner 2, un **plataformas 2D** en el que nuestro amigo no parará de correr y tendrá que saltar con total precisión... siempre con nuestro sentido del ritmo como aliado.

Retro... y a mucha honra

Sí, esta secuela de Bit.Trip Runner recogerá el planteamiento básico de su predecesor: si saltas **al ritmo de la música** esquivarás a los enemigos y cogerás los lingotes de oro que pueblan los niveles. Bueno, y también tendrás que deslizarte para pasar por debajo de algunos obstáculos. Pero también habrá muchas novedades, y no sólo nos referimos a gráficos 3D mucho más trabajados: el prota tendrá nuevos **movimientos de baile** y en los niveles habrá elementos como resortes o loopings que harán la experiencia aun más dinámica, así como algunos objetos por recoger: por ejemplo, las llaves nos servirán para acceder a caminos alternativos. También habrá recompensas, como "skins" de otros personajes aún por revelar para que juguemos con ellos. Ah, y además el juego incluirá un guiño a los jugadores más veteranos, con niveles con gráficos de **estética retro**. Toda una declaración de intenciones de un juego que volverá a la esencia de reto puro a nuestra habilidad de los primeros años. Y encima con tanto estilo como el que derrochará su protagonista.





EL ESTÚDIO

SHIN'EN

Este estudio alemán se creo en 1999, y desde sus inicios se ha centrado en crear juegos para las consolas de Nintendo. Entre sus títulos más representativos están Jett Rocket y Fast! Racing League de WiiWare y, sobre todo, Nanostray 1 y 2 para DS y Nano Assualt para 3DS.

30 de NOVIEMBRE

NANO ASSAULT NEO

MICROORGANISMOS CONTRA RAYOS LÁSER

■ MATAMARCIANOS

La manera definitiva de luchar contra los microorganismos más peligrosos es una **nanonave** microscópica diseñada para... destruirlos a tiros. La saga de juegos de disparos 'Nano' da un impresionante salto tecnológico en Wii U, con una entrega que llevará la **acción a nuevos límites** y permitirá jugar a dobles.

Micro-destrucción masiva

La esencia del juego estará en su control: un stick del Wii U GamePad para desplazar la nave y el otro para disparar en la dirección que queramos. Añade ahora que el escenario serán **planetoides** de diversas formas y tamaños por los que nos moveremos liberemente (a lo Mario Galaxy) y tendrás el terreno de juego ideal para **un shooter frenético e intenso**. Los malos enemigos serán microorganismos que recordarán a insectos por su forma, y ver a decenas de ellos moverse a la vez en pantalla y a nuestra nave llenándolo todo de los letales colores de sus disparos será un espectáculo. Naturalmente, conseguir potenciadores para nuestros disparos será fundamental. Podremos comprar armamento antes de cada nivel, e incluso usar la pantalla táctil en tiempo real para cambiar de arma o modificar la posición de nuestros cañones sin pausar la acción. Y para variar un poco la mecánica, habrá fases en el interior de **túneles orgánicos** en las que avanzaremos hacia el fondo de la pantalla... y claro, batallas con jefes finales, gigantes y letales.

Semejante experiencia podremos disfrutarla **dos jugadores a la vez**, uno en la tele con un Mando Pro y el otro en la pantalla del Wii U GamePad, en un intenso cooperativo. O pasando la acción de la tele al mando si jugamos en solitario.



Dispara sin parar. En este mundo de microorganismos hostiles, tu láser será la medicina.



EL ESTÚDIO

two tribes

Este equipo afincado en Utrech lleva más de una década realizando de personajes propios o licencias como Bob Esponja o Ice Age. Su juego más famoso es Toki Tori, (Game Boy Color, 2001) del que des de 2008 hay un remake en WiiWare.

30 de NOVIEMBRE

TOKI TORI

EN MEDIO DE BOSQUE SE OCULTAN

■ PUZLES

Si jugaste a Toki Tori en Game Boy Color o en su remake para WiiWare, sabes que **el pequeño pollo** protagonista no se caracteriza por sus habilidades físicas (que, de hecho, tan solo tiene dos**, trinar** y **golpear el suelo** produciendo una pequeña vibración, ni siquiera sabe saltar, el pobrecito). Pero sí que es muy, pero que muy listo, y tendrá que usar a los animales que encuentra en su camino, cada uno con sus propias habilidades, para abrirse camino por los niveles.

El pollo: el animal más listo

En Toki Tori **no hay tutorial**, texto en pantalla o pistas que te sirvan de ayuda. Simplemente, tienes que curiosear en cada rincón de los escenarios en dos dimensiones y **probar todo lo que se te ocurra** para seguir avanzando. A veces la solución es tan simple como golpear el suelo para que una baya caiga de un árbol, atraer una rana para que se la coma y, después, subirte a la burbuja que el batracio eructa; pero, a medida que avances, **la complejidad de los puzles** irá aumentando (y mucho), y tendrás que echarle mucha imaginación para utilizar personajes y elementos del entorno en tu beneficio. Además, el juego tendrá un editor de niveles que se manejará de manera completamente táctil desde la pantalla del Wii U GamePad. Así que la longevidad de este inteligente título está garantizada.



El mundo de Toki Tori está habitado por otros animales que pueden ser tanto un peligro... como la clave para resolver puzles.

2

OS PUZLES MAS DIFÍCILES...







Bellos pájaros de cartulina volarán por tu Wii U... y hasta competirán entre ellos para hacerse con la luz de la Aurora.

2012

CHASING AURORA

EL VUELO DE LAS AVES EN **EL PARAÍSO**

■ **CARRERAS / HABILIDAD**

El estudio **Broken Rules** responsavble de extraordinario **And Yet It Moves!** de WiiWare está preparando un originalísimo juego 2D... de carreras aéreas entre pájaros. Bueno, más o menos. En Chasing Aurora manejaremos un pájaro que volará por escenarios naturales. Habrá un modo para un jugador en el que exploraremos en busca de rayos de aurora, pero parece que el gran atractivo del juego estará en **el multijugador**: hasta **cuatro pájaros** competirán en carreras y modos diversos, como una especie de pilla-pilla en el que cada jugador intentará conservar una lámpara el mayor tiempo posible mientras los demás tratan de arrebatárselo. También habrá **competiciones por equipos**, en las que los pájaros que queden fuera de la pantalla se congelarán automáticamente y sus compañeros tendrán que descongelarlos. Todo con un apartado artístico de colores planos y personajes y escenarios recortados en papel.



Niños quemando todo lo que se encuentran en su camino. En la consola es divertido, pero no lo hagáis en casa.

2012

LITTLE INFERNO

EN Wii U JUGAREMOS **CON FUEGO**

■ **PUZLE / ESTRATEGIA**

El nuevo estudio de desarrollo **Tomorrow Corporation**, creado por algunos de los responsables del mítico **World of Goo** (para muchos, el mejor juego de WiiWare), tiene previsto lanzar este mismo año su primer juego de Wii U. En un mundo de eterno invierno, la única obsesión de los niños es calentarse, y para ello nada mejor que un juguete llamado Little Inferno, **una chimenea** donde hacer arder cualquier cosa que tengas en las manos. Manejando un puntero con el mando de Wii, haremos arder cualquier objeto de los escenarios... mientras tengamos combustible. Además, quemando cosas conseguiremos monedas con las que **comprar nuevos catálogos** de objetos para abrasar, más grandes y combustibles, para conseguir un fuego mayor.... Little Inferno dará un giro a la estética de **dibujos infantiles** para transformarla en **inquietante y siniestra**... No dudes que ésta será una propuesta adulta.

Novedades



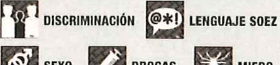
Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación










EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

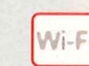
Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.









PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.








NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...









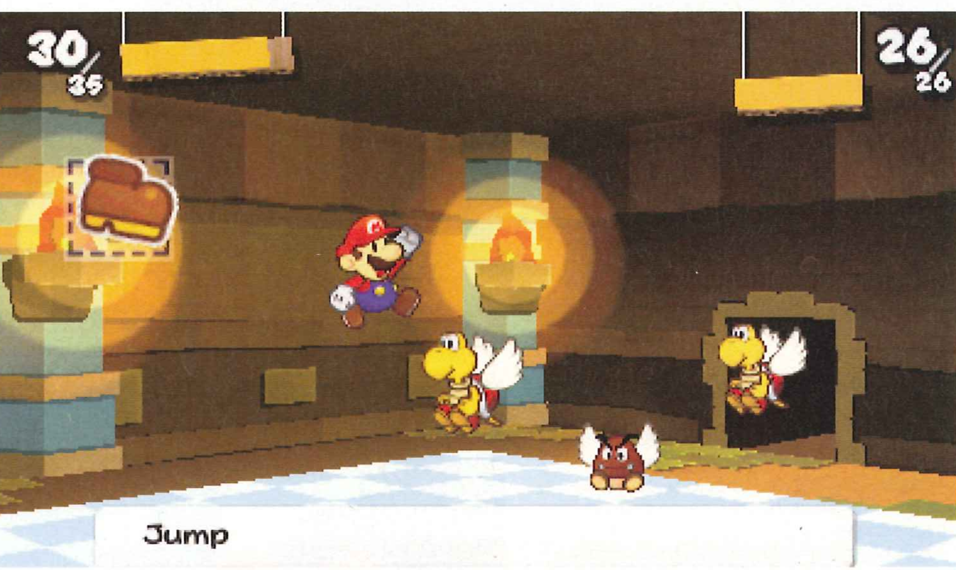
REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO

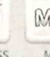
Es un juego tan largo y completo que hemos decidido ofreceros la review en dos entregas. Aquí va la primera.







Género **Rol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.papermario.es



STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

La pegatina cometa se ha desperdigado en seis pegatinas reales, y Mario deberá ir en busca de todas para volver a materializar el cometa.

Paper Mario Sticker Star

Primera Parte

Mario desempeñará en diciembre un papel tan importante que queremos empezar a cortártelo desde ya mismo.

El mítico Super Mario RPG de Super NES nunca llegó a Europa (excepto en Consola Virtual), pero dejó un gran legado. Aunque jamás ha tenido continuación oficial, sí surgieron dos sagas distintas que exploran la vertiente rolera del fontanero y que son sus sucesores espirituales: Mario & Luigi y Paper Mario. Hasta ahora, la primera siempre ha estado vinculada a portátiles (GBA, DS) mientras que la segunda era exclusiva de sobremesa (N64, GC, Wii), pero las cosas han cambiado: el nuevo Paper Mario saldrá en 3DS, trasladando así sus bases jugables y toda su estética y humor papiroflérxico a la doble pantalla portátil y a una gloriosa experiencia 3D.

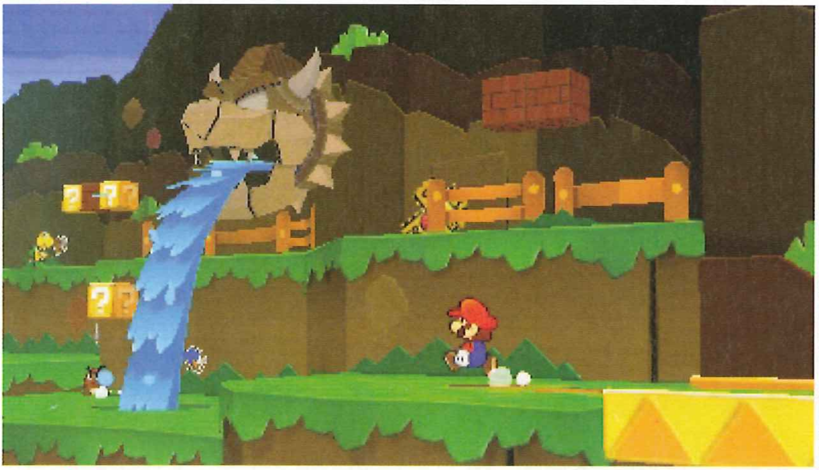
Toma de contacto

No llegará hasta diciembre, cierto, pero aprovechando que ya hemos **jugado sus cinco primeras horas** y como sabemos que será uno de los grandes títulos de 3DS para estas Navidades, hemos decidido empezar ya por esta primera parte del análisis, y rematarlo el mes que viene cuando hayamos completado todo el juego. ¡Un título como este se lo merece!

Lo primero que debemos destacar de su propuesta jugable es el regreso a los **combates por turnos** al estilo de las dos primeras entregas, tras el enfoque más cercano al plataformeo puro de Super Paper Mario (Wii). Os encontraréis con enemigos clásicos de Mario (goombas, koopa troopas y compañía), y cuando toquéis a uno de ellos la acción pasará a una pantalla distinta en la que luchar contra él y sus compañeros (si los hay) a base de turnos. ¡Y si le habéis tocado saltando sobre él (si no tiene pinchos) o golpeándole con el martillo, ya tenéis el primer ataque "gratis"! Siguiendo la tónica de las primeras entregas, estos combates por turnos son **muy dinámicos** y, si pulsáis el botón en los momentos adecuados, vuestros ataques serán más efectivos y también podréis cubriros de los malvados golpes de los malos para recibir menos daño. Lo que sí ha cambiado es que ahora todos los movimientos están asociados a las pegatinas que deberéis coleccionar, que son el concepto en torno al cual gira todo este nuevo título.

Papel adhesivo

A lo largo de los escenarios encontraréis un **montón de pegatinas** que podréis despegar de paredes y suelo, y también tendréis la posibilidad de **comprarlas en tienda** y recibirlas de muchas maneras y tipos. Por ejemplo, pegatinas para realizar variados movimientos de saltos, golpes de martillo y lanzamiento de caparazones. Eso sí, debéis tener en cuenta



Los niveles están plagados de enemigos y puzles de papel con los que lidiar.



Este es el jefe final del primer mundo, que cuenta con el poder de una pegatina real.

Colección de adhesivos

El juego incluye una variedad inmensa de pegatinas (los movimientos que Mario usa en combate), como podéis apreciar en estas imágenes, aunque hay muchísimos más tipos que los que veis aquí. Encontraréis amplias y diversas gamas de saltos, martillos, caparazones, flores con las que disparar, bloques POW y mucho más. También hay pegatinas especiales más poderosas, que ocupan más espacio en el álbum.



El álbum tiene espacio limitado, pero conseguiréis más hojas a medida que progreséis en la aventura.



Pelear es tan sencillo como escoger la pegatina que deseéis usar. ¡Pulsad A en el momento correcto para ganar efectividad!



Combates por turnos

La saga recupera este tipo de batallas, y son muy dinámicas. En ellas ganamos monedas para comprar nuevas pegatinas.

que cada vez que uséis una pegatina os quedaréis sin ella, así que tendréis que estar continuamente recogiendo más de ellas, y reservar las más valiosas para los combates más duros o para aquellos en los que cierta pegatina sea más efectiva (por ejemplo, un caparazón para eliminar de golpe a varios goombas a la vez).

Sin puntos de experiencia

Os esperan muchos combates y aprenderéis a elaborar las mejores estrategias para cada tipo de enemigo, pero lo que nos ha extrañado es que, para ser un juego que trata de ofrecer una experiencia rolera, nuestras victorias en combate sólo son premiados por monedas y alguna pegatina ocasional, en vez de los tradicionales puntos de experiencia que suelen ser el incentivo de librar cientos de combates en los juegos de peleas por turnos. Sin embargo, aún tenemos que comprobar hasta qué punto son importantes estas monedas para mejorar las habilidades y movimientos de Mario. De momento hemos reunido fácilmente más de 1000 y no sabemos en qué gastarlas, ya que las pegatinas no son muy caras y además usamos casi siempre las que encontramos en los escenarios, que no son pocas.

Pero, ¿de dónde surge toda esta locura por las pegatinas? Veréis, todo comienza cuando Mario presencia la feria de la pegatina, en la aldea de Villatina, cuya principal atracción es la pegatina cometa que, según se dice, hace realidad los deseos de la gente. Pero algo de tal poder atrae también el deseo de usarlo para el mal por los malvados, y en ese

Intelligent Systems

Este estudio japonés es uno de los mejores equipos de Nintendo, célebre por haber creado también las sagas Fire Emblem y Advance Wars.

LOS DIÁLOGOS CONSERVAN EL SENTIDO DEL HUMOR TÍPICO DE LA SAGA



Estos Toads son tan amables de formar una escalera para que subamos. ¡Esperamos que estén hechos de un papel resistente!



El trozo de cometa que veis en la parte superior izquierda es la meta de nivel. Cada vez que alcancéis uno, recibiréis muchas monedas.



Bowsy es uno de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos, y lo veréis moviéndose a bordo del helikoopa de su padre.

La búsqueda de los Toads ocultos

Vuestra primera tarea en el juego será buscar a una serie de Toads en Villatina tras el incidente con Bowser. Algunos están muy bien escondidos, y además al estar hechos de un papel tan finito os costará encontrarlos.







En el modo papelizar, el tiempo se para y el mundo se vuelve tan plano como una hoja de papel. ¡Kamek quiere llevarse así la meta del nivel! ¿De verdad no vas a hacer nada para impedírselo?

momento aparece Bowser, que trata de hacerse con el cometa. Después de que el archienemigo de Mario entra en contacto con la pegatina cometa, esta se divide en seis trozos (las pegatinas reales) que quedan desperdigados por el mundo. Cuando nuestro bigotudo protagonista se despierta después del desastroso evento, un curioso personaje llamado Tina le explica lo sucedido y le insta a reunir las seis pegatinas reales para volver a ponerlo todo en su sitio. Nosotros ya hemos conseguido la primera después de completar el primer mundo, que concluía con una visita a una fortaleza y un jefe final embriagado por los poderes de la pegatina real.

La estela del cometa

Cada mundo está dividido en distintos niveles, con un mapamundi al más puro estilo Mario. El objetivo de cada nivel es llegar al trozo de cometa, que es el equivalente a las clásicas metas de nivel de los Marios más plataformeros. Y por lo que hemos comprobado, en algunos niveles hay más de un trozo de cometa y, por lo tanto, más de un camino para acceder a diferentes niveles. Un factor muy importante para encontrar estos secretos es aprovechar el sistema de papelizar, mediante el cual podemos jugar a nuestro antojo con los escenarios de papel y añadir recortes (nada que ver con los de Rajoy) que hayamos encontrado. ¡Os dejamos por ahora, que vamos a seguir jugando!

CADA MUNDO ESTÁ DIVIDIDO EN DISTINTOS NIVELES CON UN MAPAMUNDI

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
La estética de papel y los colores son una preciosidad, y el 3D le viene como anillo al dedo.

Diversión ★★★★
Los combates y el sistema de pegatinas están bien pensados, y la exploración también convence.

Multijugador
Como es habitual en la saga Paper Mario, se trata de un juego pensado para un solo jugador.

Duración ★★★★
Llevamos 5 horas y aún vamos de camino hacia la segunda pegatina real de las 6 que debemos reunir.

¿Dónde está la nota?

Tendréis que esperar al mes que viene para ver nuestra valoración definitiva, ya que aún nos queda muchísimo por descubrir en el juego y esto ha sido sólo una primera toma de contacto. Únicamente hemos rascado la superficie de la aventura.

Qué nos está gustando

- Su estética es hipnótica, y su sentido del humor va a poneros una sonrisa de oreja a oreja.
- El regreso a los combates por turnos nos está pareciendo un completo acierto. Y tan dinámicos.

Primera impresión

Una joya más para el catálogo de 3DS

Teníamos muchas expectativas en este título, y de momento nos está gustando bastante. Sus diálogos siguen siendo tan cachondos como en anteriores entregas, el juego está lleno de buenas ideas tanto estéticas como jugables, y el retorno a los combates por turnos nos agrada. Tenemos curiosidad por explorar mejor la manera de desarrollar la fuerza y habilidades de Mario, y aún nos queda mucha aventura por delante. El mes que viene tendréis nuestro veredicto, junto con la segunda y definitiva parte del análisis. ¡Esperamos que este aperitivo os haya gustado!

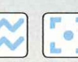
Skylanders Giants





Género **Aventura**
Compañía **Activision**
Jugadores **1-2**
Precio **79,95€ (starter pack)**
www.skylanders.com.es





NUNCHUK | SENSOR DE MOVIMIENTO | VIBRACIÓN | PUNTERO

Argumento
El emperador Kaos quiere hacerse con el control de Skyland y los Skylanders no pueden permitirlo. ¡Acaba con él y salva tu tierra!

EL DATO
Tiene más de 20 capítulos y es compatibles con los packs de aventuras del primer Skylanders

Si la amenaza es mayor... ¡necesitas héroes más grandes! Los Skylanders gigantes se unen a los ya conocidos en una nueva aventura que va a disparar hasta límites desconocidos tus ansias coleccionistas .



Los Skylanders vuelven a combatir y explorar, además de ir mejorando sus habilidades con la experiencia. Podemos jugar con los nuevos y los que ya teníamos.



¡Cuida de tus héroes! Hay que controlar muy bien las funciones de cada personaje para mantenerlos a todos con vida. Si uno muere, no resucita hasta acabar el capítulo.





Los robots Arkeyan son extremadamente fuertes, pero un poco tontos. Juega esa baza e intenta atacarlos por la espalda.



Para animar el desarrollo, en nuestro camino hay que superar minijuegos y zonas en las que disparamos desde cañones.

Activision ya lo advertía antes del lanzamiento del primer juego: con Skylanders tenían una bomba entre manos. Y sólo un año después, el universo **Skylanders** se ha convertido en una de las franquicias infantiles más exitosas del mundo. Su secuela la esperan millines de fans (la mayoría niños, pero también más de un adulto), y ofrece lo que todos esperábamos: el mismo tipo de desarrollo pero más escenarios, más modos... i y **Skylander más grandes**!

Una gran aventura

La nuevo aventura viene acompañada por una nueva colección de muñecos: 16 nuevos skylanders, de los cuales 8, los Gigantes, son el doble de grandes que sus compañeros de aventuras. Y todos vuelven a aparecer en pantalla cuando los colocamos sobre **el Portal del Poder**, una plataforma que va conectada a nuestra Wii mediante **un puerto USB** (los nuevos muñecos tienen incluso partes que se iluminan al contacto con la plataforma). Para jugar vale cualquier muñeco, incluidos **los 32 de la colección anterior**.

CADA SKYLANDER TIENE PODERES ÚNICOS Y... SU PROPIA PERSONALIDAD

Pero, ¿qué nueva amenaza afrontan nuestros héroes? Las tierras de Skyland se ven amenazadas por el emperador Kaos y nosotros tendremos que evitar que se haga con el poder. Y, de paso, conoceremos la historia de los primeros Skylanders, **los Gigantes**, y los malvados **Arkeyan**. Este juego es una aventura larga y completa, con niveles de avance lineal pero que combinan combates,

Aprovecha los haces de luz

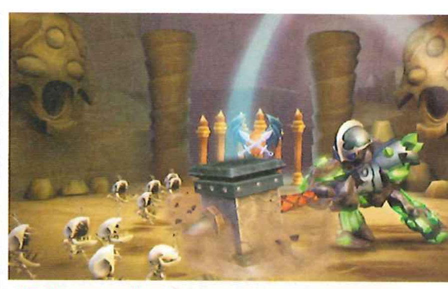
Según avanzamos en la historia, empiezan a aparecer los haces de luz de los Arkeyans, usados para mover plataformas o saltar en uno para salir por otro en otras zonas de escenario. Combinar los lásers da la posibilidad de llegar a objetos misteriosos, como sombreros de batalla con poderes extra. ¡Explora bien a fondo!



Si ves un portal de luz... ¡entra por él! Puede llevarte a una zona secreta, y ya sabes que en ella están las mejores recompensas.



Los Gigantes fueron los primeros Skylanders. El juego nos cuenta más cosas del mundo Skyland, aumentando su mitología.



Estamos rodeados. Algunos enemigos son más fuertes que otros. Acaba primero con los rivales fáciles para continuar con vida.



Se mantienen las 8 clases de Skylanders, y hay muchas zonas en las que sólo pueden entrar los de un determinado tipo.

Primeros pasos

¿La primera parada? Poner a punto la nave. Nuestras misiones iniciales serán recoger un motor, una caja de música o una brújula. Es la manera de familiarizar con un desarrollo en el que la exploración en busca de llaves y los puzles de mover bloques serán importantes. Además, empezaremos a mejorar a nuestro personaje, que aumenta su resistencia y gana nuevos poderes.



La barra de vida aumenta cuando nuestros personajes suben de nivel.



Las rocas con flechas pueden moverse en esas direcciones y dejarnos paso libre.



Si necesitas llaves que abran estas cerraduras, acaba con todos los enemigos.



secciones de plataformas y puzles sencillos pero ingeniosos, de manera que el desarrollo es siempre entretenido y tiene el punto de reto necesario. Y, encima, viene enriquecido con **minijuegos** que debemos complir para conseguir llaves y avanzar. El mejor de todos es **Skystones**, un juego de runas en el que hay que obtener el mayor número de piezas de nuestro color. Nuestros enemigos exigen que ganemos estas partidas para avanzar, pero también podemos jugarlas por simple diversión. Una muestra más de que los creadores de Skylanders no han subestimado a su público, mayoritariamente niños, y la aventura nunca es facilona y está llena de detalles.

Héroes con carisma

Como en la primera aventura, cada héroe pertenece a una de **las ocho clases** de Slylanders:agua, tecnología, tierra, magia, fuego, no muertos, vida y aire.... El juego nos sugerirá el Skylander perfecto para cada zona. Por ejemplo, un Skylander de Vida, como Tree Rex, será mucho más fuerte en un escenario vegetal y podremos **aprovechar más sus habilidades**. E, independientemente de esto, cada personajes tiene habilidad propias bien diferenciadas y que nos hacen de manera distinta. Y, como los Skylanders anteriores son compatibles con este juego, disponemos de 48 posibles personajes.

La mayoría de fases son en tierra firme (bueno, todo lo firme que son las islas flotantes de Skyland), pero también hay los **niveles aéreos**. Frente a los barcos piratas, centros de perforación o pueblos fantasma, en las fases de aire



Diferentes ediciones

El Starter Pack trae el juego, el **Portal** y a **Tree Rex**, **Cynder** y **Jet Vac**. Si ya tienes el Portal, hay un pack solo con el juego y Tree Rex.

LA CIFRA TOTAL DE SKYLANDERS YA ASCIENDE A 48... ¡MENUDA COLECCIÓN!



Fortalezas, zonas heladas, bosques... la variedad de escenarios está asegurada.

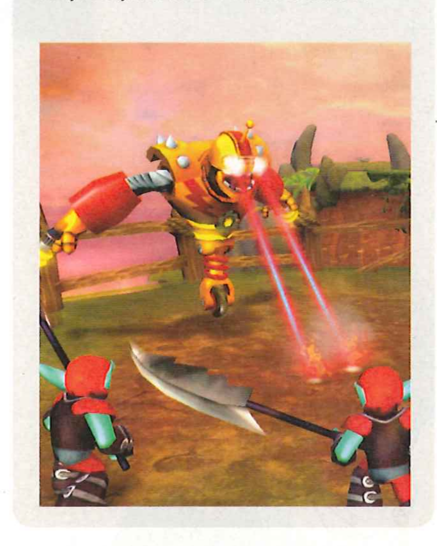


Tan grandes como los gigantes son algunos de los nuevos enemigos del juego.



Los nuevos titanes

Hay un nuevo gigante por cada clase de Skylander. En el pack del juego viene Tree REx, del tipo Vida. Pero ya verás cuando veas a Bouncer el robot o a la bruja Ninjini... los 8 son alucinantes.



podemos **manejar un cañón** para destrozar naves enemigas o subirnos a un autogiro desde el que realizaremos ataques con el stick del nunchuk. En estos momentos aprovechamos la detección de movimiento, pero en las fases terrestres solo lo utilizaremos para conseguir algún tesoro o colocar llaves. A lo largo de los diferentes escenarios, recogeremos monedas que nos servirán para que los Skylanders puedan agregar **mejoras físicas, de equipamiento o poderes**. En nuestra nave hay una habitación especial para estas compras y podremos acceder a ella entre misión y misión.

Enfrenta a tus muñecos

Por último, Skylanders Giants dispone de **un modo Batalla** donde podemos establecer una lucha uno contra uno con nuestro acompañante. Hay muchas más arenas que el primer juego, y la posibilidad de enfrentar a nuestro muñecos

EL MODO BATALLA MULTIJUGADOR ES EL TOQUE FINAL DE UN JUEGO MUY COMPLETO

con los de nuestros amigos garantiza el pique.Como veis, hay variedad y originalidad en esta secuela, sobre todo en el desarrollo de la personalidad de cada héroe y la experiencia mejorada con las figuras. La pega de Skylanders es que esta generación de personajes es **más fuerte, pero también menos ágil**, así que los nuevos héroes serán más lentos. Pero, en general, Skylanders ha aumentado el tamaño de sus personajes y también en posibilidades y diversión. Y quién puede resitirse a una colección de muñecos taaaaaaan chula...

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Bonitos y coloridos mundos y personajes muy bien diseñados. Todo con un toque infantil.

Diversión ★★★★

Casi infinita. Mejoras, nuevos poderes, tesoros, pergaminos ocultos, muchos escenarios...

Multijugador ★★★

El modo Batalla uno contra uno ha mejorado con nuevas zonas, y es un valor en sí mismo.

Duración ★★★

Si vas rápido, puede llevarte 10 horas, pero misiones secundarias y cambios de héroes... ya sabes.

Lo mejor y lo peor



Nuevos personajes y nuevos poderes... E invocar Skylanders con el Portal es genial.

Es relativamente fácil. Aunque siempre puedes intentar mejorar al máximo cada héroe.

Nuestra opinión

La confirmación de una nueva fiebre

Hay que reconocer que Activision lo ha conseguido: una sólida aventura que los niños amarán y una colección de personajes carismáticos y de habilidades muy diferentes. Skylanders Giants es un bombazo.

Te gustará...

Más que...



Skylanders

Y más que...



LEGO Batman 2

Total

88

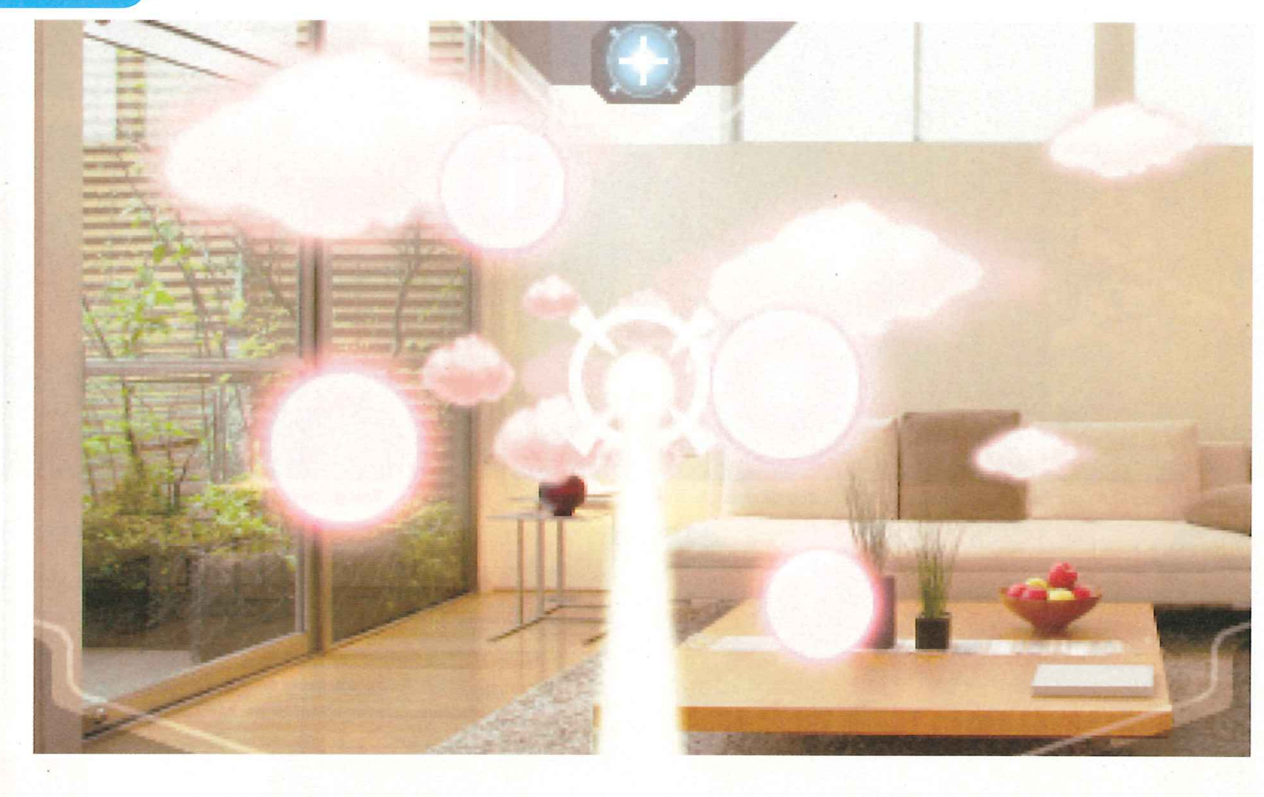


3

Género **Aventura**
Compañía **Creatures**
Jugadores **1**
Precio **2,99 €**
pokemon.com/es

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Nos convertimos en ayudantes de la profesora Pimpinela, y nuestro objetivo es capturar Pokémon en el mundo de los sueños, usando un radar, un láser y la Realidad Aumentada.





RAdar Pokémon

Captura Pokémon en 3DS y llévatelos a Blanca 2 y Negra 2.

RAdar Pokémon combina un **juego de disparos de realidad aumentada** con la opción de conseguir objetos y capturar Pokémon para enviarlos a tu cartucho de **Pokémon Blanca 2 y Negra 2**. Está disponible en la eShop por una pequeña cantidad (2,99€) y aunque quizá aun no lo sepas, es uno de los motivos por los que querrás jugar las nuevas ediciones en tu 3DS.

En RAdar Pokémon nos convertimos en ayudantes de la profesora Pimpinela, una investigadora de la dimensión de los sueños. Con el fin de localizar ciertos Pokémon misteriosos, nos proporciona un radar equipado con un láser para detectar **nubes oníricas** y destruirlas. En realidad todo esto lo hacemos moviendo la consola a nuestro alrededor, gracias al giroscopio, y utilizando las dos cámaras y la Realidad Aumentada de 3DS. Al romper las nubes conseguimos **gotas oníricas** que nos permitirán comprar mejoras para el radar y el láser. Estas mejoras son caras, pero nos permitirán encontrar **Pokémon especiales** y capturarlos con mayor facilidad. Porque tras algunas nubes también encontrarás Pokémon y objetos únicos.



Pokéwalker, el origen

Este cuentapasos era imprescindible para completar la Pokédex. Gracias a sus funciones Pokeradar y Zahorí, conseguíamos Pokémon y objetos únicos. Y solo tenías que caminar.

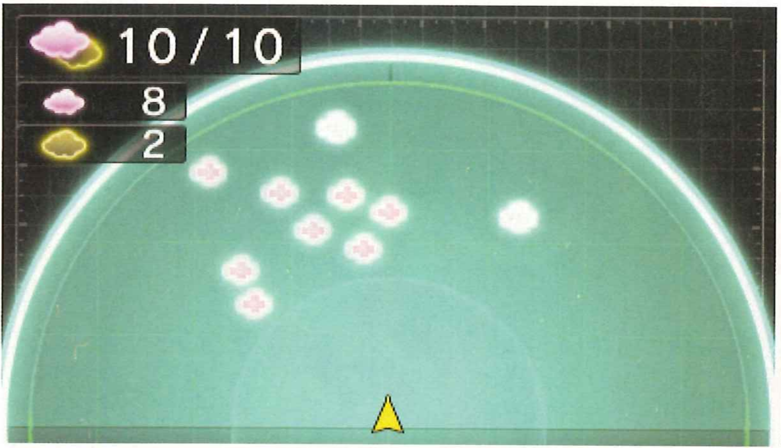
Cazadores de nubes

En cada partida inicias una fase de rastreo que te lleva a localizar dos o más nubarrones negros. En ellos se suelen esconder objetos y Pokémon. Cuando disparemos a estas nubes, se convertirán en una bola de luz que empezará a moverse a nuestro alrededor. Hay que perseguirlas moviéndonos con las cámaras y mantener el láser sobre ellas.

Formas exclusivas, Legendarios y objetos

Las formas tótem de Tandorus, Landorus y Tornadus son el botín más preciado de RAdar Pokémon, pero no el único. Legendarios como Lugia, Ho-oh, Dialga, Palkia o Giratina se encuentran en la Dimensión Onírica. Y podéis haceros con objetos de incalculable valor.



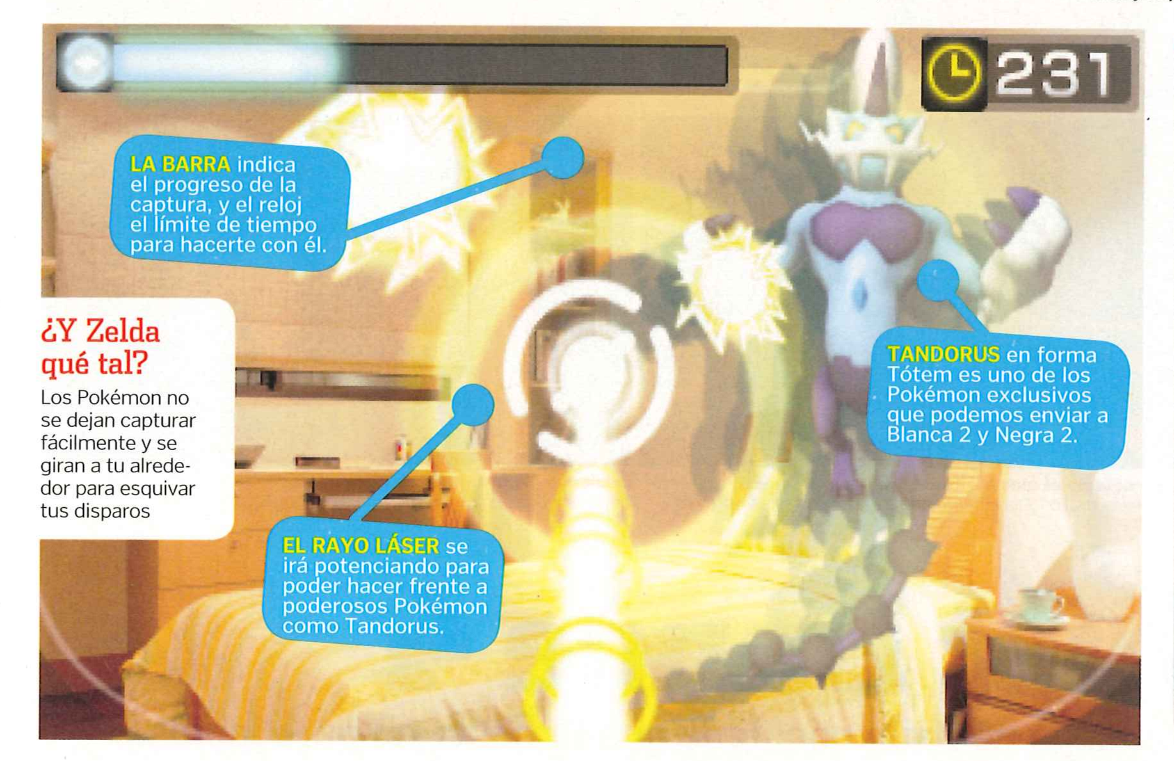




Cada partida se inicia con la fase de rastreo. En nuestro radar aparecen nubes oníricas que aparecerán en la pantalla de nuestra consola. Muévete alrededor para localizarlas.



El salón de tu casa se convierte en la dimensión onírica donde te encontrarás un sinfín de sorpresas en forma de Pokémon y objetos. Captúralos con tu rayo láser.



¿Y Zelda qué tal?

Los Pokémon no se dejan capturar fácilmente y se giran a tu alrededor para esquivar tus disparos

Mejora tu capturador

Aunque acumular gotas oníricas implica conseguir menos Pokémon y objetos durante un tiempo, merece la pena pagar las mejoras. Te harán la vida más fácil cuando te enfrentes a Pokémon Legendarios (son muy resistentes).



Una vez capturados, se quedan en un inventario para que los enviemos al juego cuando queramos. Así, realmente podremos disfrutar de varios Pokémon de todas las generaciones (Legendarios incluidos) casi desde el comienzo de Blanca 2 o Negra 2. También podremos aprovecharnos de algunos objetos que normalmente no están disponibles en las primeras horas de juego.

Entre los Pokémon que podemos conseguir están **Munna, Staryu, Ralts, Riolu, Igglybuff o Togepi**, más las formas Tótem de Tornadus, Thundurus y Landorus. Además, si tienes **HeartGold, SoulSilver, Diamante, Perla o Platino**, podrás conseguir a **Ho-Ho, Lugia, Dialga, Palkia y Giratina**. Y a los buenos entrenadores les encantará saber que es posible obtener objetos como **Revivir, caramelo-raro, bayas y piedras de evolución**.

RAdar Pokémon nos obliga a descansar entre partida y partida (no salen nuevas nubes) para evitar que lo conviertas en tu única vía para avanzar en el juego (lógico, ¿no?). Eso sí, un par de veces al día podremos saltarnos esta restricción pagando cinco monedas de 3DS.

ENVÍA LOS POKEMON A BLANCA Y NEGRA 2, Y HAZTE CON UN EQUIPAZO EN POCO TIEMPO

Como videojuego, la verdad es que resulta simplón y repetitivo, pero ofrece unas ventajas muy interesantes que los jugadores de Pokémon Blanca 2 y Negra 2 no querrán perderse. La saga Pokémon no se ha atrevido todavía a dar el salto a las tres dimensiones, pero está haciendo méritos para que merezca la pena jugarla en Nintendo 3DS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
La realidad aumentada se adapta a cualquier escenario, pero no es muy espectacular.

Diversión ★★☆☆☆
El minijuego de disparos es repetitivo, pero la recompensa merece mucho la pena.

Multijugador ★★☆☆☆
La aplicación no está pensada para varios jugadores, pero para próximas ediciones, por qué no...

Duración ★★☆☆☆
Puedes conseguir objetos siempre, así que es tan largo como tú quieras.

Lo mejor y lo peor

Genial complemento de Blanco y Negro 2. Forma un buen equipo desde el inicio.

Es simple y quizá demasiado repetitivo. Podrían haberle incluido más "chicha".

Nuestra opinión

Creada a capricho para las nuevas ediciones

Como juego "individual", RAdar Pokémon no tiene mucho que ofrecer, pero completa estupendamente a Pokémon Blanca 2 y Negra 2 y es la mejor excusa posible para jugarlos en una Nintendo 3DS. El precio anima a hacerse con él.

Te gustará...

Más que...



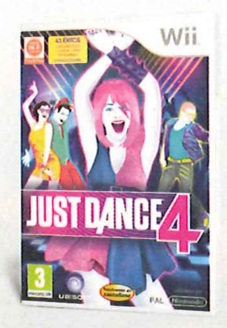
Pokédex 3D

Menos que...

Blanca 2 y Negra 2

Total

75



3

Género **Baile**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-4**
Precio **44,95 €**
www.ubi.com/es/






NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · VIBRACIÓN · PUNTERO

Argumento
Un juego para cuatro con tanta variedad de coreografías tiene que ser el rey del baile. Desbloquea todos los extras y reta a tus amigos en las batallas.

EL DATO
Tiene más de 40 canciones, coreografías alternativas y multitud de modos

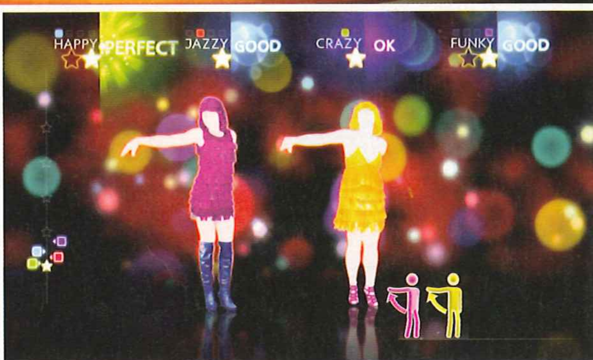


El multijugador es el mayor puntazo. ¡Tened cuidado de no chocar entre vosotros!





El juego detecta el movimiento del mando, así que hay que ser preciso con los brazos. Clavar el resto de las posturas es optativo.



Además de las ambientaciones, esta entrega trae tarjetas de baile personalizadas y regalos al desbloquear cada nivel.

Just Dance 4

Este juego de baile consigue que la fiesta no pare jamás...

La saga Just Dance de Ubisoft es la favorita de todo el que busca un buen juego de baile. Simplemente agarras el mando de Wii, imitas las coreografías en pantalla... y a disfrutar, esta vez de **43 nuevas canciones,** con éxitos actuales como *Call Me Maybe* de Carly Rae Jepsen, *Good Feeling* de Flo Rida, *Disturbia* de Rihanna o *What Makes You Beautiful* de One Direction, y clásicos como *Never Gonna Give You Up* de Rick Astley, *You're My First, My Last, My Everything* de Barry White o *The Final Countdown* de Europe.

Y también hay **nuevos modos** de juego: en el modo **Batalla**, los jugadores competimos en seis rondas de baile con coreografías y música que van cambiando en tiempo real según quien gane o pierda. Además, desbloqueamos extras cada vez que subimos de nivel: **coreografías alternativas**, niveles de dificultad más alta, un **modo sin pausa** para bailar sin parar o "mash ups" que mezclan varias coreografías en una misma canción. Y el modo **Just Sweat** vuelve expandido respecto a Just Dance 3, para hacer más ejercicio y practicar todo tipo de bailes.

A sudar con "hitazos"

Además del aluvión de contenido, el otro punto fuerte del juego es **la ambientación de las pistas**, más trabajada y psicodélica que en las entregas anteriores y muy bien adaptada a cada tema: combinan siempre bien con la coreografía y te meten de lleno en la pista de baile.

Así que Just Dance 4 continúa el legado de sus antecesores añadiendo **elementos pensados para divertir**, que es la mayor virtud de la saga. Arrastra algún defecto como que la detección de movimiento sólo sea de los brazos, pero aun así es un juego cumple su misión de hacernos disfrutar mucho bailando.

Puntuaciones



Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Los nuevos modos y extras aumentan su mayor virtud: la diversión. Un juego de baile luminoso y completo.

Total **78**



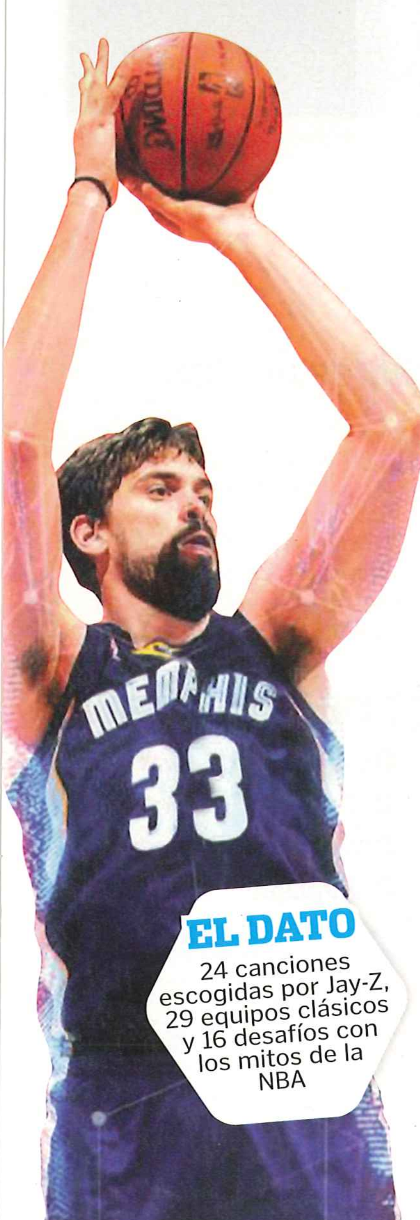


Género **Deportivo**
Compañía **2K Sports**
Jugadores **1-4**
Precio **29,95 €**
2kgamesinternational.com/es

NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · VIBRACIÓN · MANDO CLÁSICO

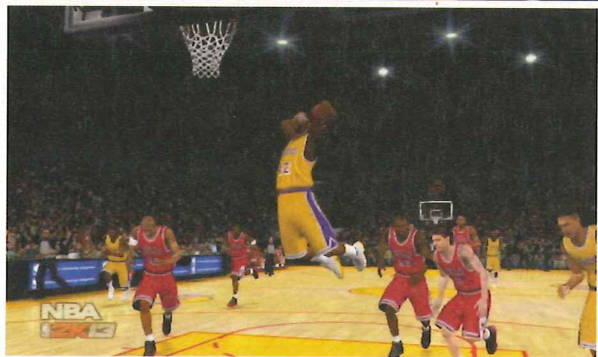
Argumento
Nueva temporada NBA en nuestras Wii, con música de Jay-Z, equipos clásicos míticos y el estilo realista y espectacular de siempre. I love this game!

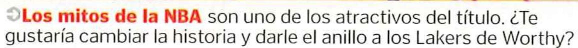


EL DATO
24 canciones escogidas por Jay-Z, 29 equipos clásicos y 16 desafíos con los mitos de la NBA



Marc Gasol es la imagen de portada de esta nueva entrega, y no faltan el resto de españoles NBA, como Calderón, Ricky, Ibaka,...





Los mitos de la NBA son uno de los atractivos del título. ¿Te gustaría cambiar la historia y darle el anillo a los Lakers de Worthy?



En el modo Mi Carrera cada pase, bloqueo, lanzamiento a canasta, robo, tapón, etc... que hagamos nos otorga experiencia.

NBA 2K13

Mates, triples y bandejas para conquistar el anillo.

El anillo que ostentan en estos momentos los Heat de Miami está a punto de ponerse en juego con el comienzo de la nueva temporada. Las 30 franquicias de la NBA ya calientan las "muñequitas", aunque sólo nuestras manos decidirán quién se llevará la gloria. La oferta de modos de juego da para que estemos enganchados a nuestra Wii durante el curso baloncestístico al completo. El modo **La Asociación**, en el que nos convertimos en el mánager de nuestra escuadra favorita vuelve a ser el rey del parqué. Muy de cerca le sigue **Mi Carrera**, donde tenemos que crear un jugador e ir completando partidos y minijuegos para aumentar su valor. **Mitos de la NBA** nos propone 16 desafíos de la historia de la liga (desde los años 60 hasta el 2001) con partidos míticos que incluyen estrellas del calibre de **Larry Bird, Jordan, Jerry West**, Chamberlain o Magic Johnson, por ejemplo. Toda esta amplísima oferta nos permite dilucidar, de una vez por todas, qué equipo era mejor: los Lakers de Worthy y Magic o los de Kobe Bryant y Shaquille O'neal.

Cuestion de control

La **simulación es tan buena** como otros años. Podemos fintar, hacer bandejas, alley-oops, mates, driblajes, bloqueos y todo tipo de cabriolas. Para lograrlo podemos usar el mando de Wii, pero ojo: el más mínimo movimiento puede hacer que tiremos a canasta sin quererlo, así que recomendamos usar el mando clásico, mucho más preciso. La banda sonora contribuye a crear ambiente, con una selección de 24 canciones escogidas por Jay-Z. En la parte negativa apuntamos no poder disfrutar de los comentarios en castellano del resto de versiones, ni tampoco del Dream Team de las Olimpiadas de Barcelona o el Team USA de las de Londres, tampoco hay modo online. Pero con todo, sigue siendo el mejor basket de Wii.













Género **Aventura**
Compañía **Enjoy Up!**
Jugadores **1**
Precio **1.000 puntos**
la-mulana.com/en/











NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · VIBRACIÓN · PUNTERO

Argumento

La aventura de Lemeza (un Indiana Jones con ascendencia nipona que viaja con el ordenador a cuestas) intenta descubrir los secretos del templo de La-Mulana.





La variedad de objetos es descomunal: 13 armas, tesoros...



El mapa es inmenso y está lleno de zonas ocultas que lo amplían.



EL DATO

Acción y exploración arqueológica durante más de 40 horas... si eres bueno

La-Mulana

Hazle hueco a uno de los juegos imprescindibles de Wii.

La-Mulana es un juego de 2005 para PC, que imita en estética, sonido y mecánicas los juegos de MS-X. A WiiWare llega con gráficos renovados, un 'pixel-art' espectacular y detalladísimo en los fondos, banda sonora reorquestada y una dificultad que combina la **crueldad ochentera** con muchísimo contenido.

Jugar a La-Mulana es difícil desde el minuto uno. La **aventura de Lemeza** arranca en un pueblo a las puertas del templo que da nombre al juego. Allí apenas nos explican nada y tenemos que buscarnos las habichuelas. Entender cómo funciona el juego, qué quiere de nosotros o qué hay que tocar para ponerse en marcha, es un proceso que puede llevarte veinte minutos o cuatro horas. Y cuando por fin sabes qué te pide, te baja los humos. Si lo entiendes, ya tienes los recursos para encararte con **puzles retorcidos, enemigos correosos** y jefes finales impredecibles. Para superarlos se necesita más: memoria, reflejos, habilidad y paciencia infinita. La sensación de que **el juego es quien te domina a ti** es constante.

Satisfacción total

Aun así, La-Mulana no te deja atascado. La **exploración** tiene un papel crucial y, a veces, la solución a cualquier mal es tan sencilla como darse una caminata por el templo. Incluso permite resolver todos los enigmas de una sentada, acumular objetos y después enfrentarte a todos los jefazos de una vez.

Este nivel de dificultad está muy estudiado y tiene resultados inmediatos: el mínimo éxito produce una satisfacción incalculable. Te devuelve en forma de amor todo el sufrimiento que estés dispuesto a entregarle. Va a ser el último gran juego de WiiWare y seguramente uno de los imprescindibles de la consola. Si tienes claro dónde te metes, no deberías dejarlo pasar.

Puntuaciones



Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★★

Valoración

Una joya independiente que toma las mecánicas 8-bit, les sube el volumen a 11 y las coloca en un mapa enorme.

Total



Nintendo eShop

Género RPG **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 5€ **Edad** +7

Zelda II
The Adventure of Link

La saga evolucionó con algunas rarezas.







En un ránking de los juegos más raros de la saga Zelda, Majora's Mask y Zelda II se pegarían por el primer puesto. El primero tendría todas las de ganar por su argumento retorcido y su ambientación perturbadora, pero Zelda II: The Adventure of Link no se quedaría atrás. Lo que hace que la secuela de Zelda de NES sea tan extraña es su **combinación de la cámara cenital** en el mapa de Hyrule con un **scroll lateral** muy plataformero en las mazmorras, pueblos, cuevas y resto de lugares. Además cuenta con **sistemas de experiencia y de batallas aleatorias** (en perspectiva lateral) al estilo de los RPG japoneses.

Por lo demás, es una aventura muy similar al Zelda original: nos movemos con libertad por un mapa grande, conseguimos pistas hablando con la gente de los pueblos, obtenemos objetos para desbloquear nuevas áreas y peleamos con monstruos. Aunque no es la entrega más brillante de la franquicia, ha sido inspiración de juegos como Gargoyle's Quest o Shantae: Risky's Revenge de DS. El esperadísimo **Hora de Aventuras** también se ha inspirado en él. Incluso algunas secuelas como **Link's Awakening** han recuperado ideas de este genuino The Adventure of Link.

Valoración	Total
Un Zelda extraño, pero un Zelda, al fin y al cabo, con un puñado de buenas ideas y varias horas de diversión.	80

Nintendo eShop

Género Puzle/Plataformas **Compañía** Two Tribes **Jug.** 1
Precio 4 € **Edad** +3

Toki Tori

El pollo Toki Tori tiene que recoger todos los huevos de cada nivel en el orden correcto para no quedarse bloqueado. Cuenta con habilidades como disparar, teletransportarse o tender puentes, poderes que sólo pueden utilizarse pocas veces en cada pantalla. Un juego bien diseñado y muy entretenido que nos prepara para el Toki Tori 2 de Wii U.

Total 75



Nintendo eShop

Género Arcade **Compañía** Enjoy Up **Jug.** 1
Precio 2 € **Edad** +3

Abyss

Los chicos del estudio español Enjoy Up! están llenando DSiWare de juegos pequeños, sencillos, con un estilo 'smartphone', y a bajo precio. En Abyss tenemos que guiar al personaje por circuitos de agua en el menor tiempo posible, sin rozar las paredes y recogiendo 'gaias', unas bolas luminosas. El juego no da más de sí, pero entretiene.

Total 60





Nintendo eShop





Género **Plataformas**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1**
Precio eShop **7,99 €**
www.nintendo.es







STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
La presidenta del Gobierno de Nuevo Japón, vestida con una armadura 'mecha', combate una invasión extranjera a misilazo limpio.

EL DATO
El juego forma parte de la colección Guild01, tiene cinco niveles y dura unas 3 horas





Shoko tiene 2 armas: batería de misiles autoguiados y láser,



Y para encontrar tesoros hay que buscar en todos los rincones.

Liberation Maiden

Si buscas algo salvaje, Suda 51 lanza esto para la eShop.

Al tomar posesión de su cargo, la presidenta del Gobierno de Nuevo Japón cambia su uniforme de colegiala por una armadura robótica para combatir una invasión extranjera a misilazo limpio. Por supuesto que hablamos de un juego de **Suda 51**. Un desmadre de este calibre solo podía salir de la mente del padre de **No More Heroes**.

Un shooter clásico

En Liberation Maiden manejamos a Shoko y su armadura 'mecha' para arrasar los tanques, buques, robots gigantes y edificios armados hasta los dientes que el enemigo ha enviado a las islas japonesas.

Los controles funcionan de forma muy parecida a **Kid Icarus: Uprising**. Con una mano sostenemos la consola y movemos a Shoko con el stick. Con la otra, sujetamos el stylus y usamos la pantalla para manejar el punto de mira y disparar a los enemigos. Aquellos controles podían resultar incómodos, pero igual que con el título del angelote, no empañan la calidad del juego.

Liberation Maiden tiene ese mismo **ritmo frenético de arcade** que te obliga a afinar los reflejos y mantener la concentración para esquivar disparos y apuntar a la vez. La protagonista consume parte de su escudo cada vez que dispara, así que atacar la hace más vulnerable. Y, al mismo tiempo, perdemos fuerza cada vez que nos golpean. Esto no parece un problema al principio, pero a medida que avanzamos los jefazos empiezan a ponernos firmes. El juego introduce tareas secundarias para cambiar levemente el tempo. Tal vez su gran punto débil es que es **dramáticamente corto**, pero tiene excusa: forma parte de una colección de 4 juegos que en Japón se comercializaron en un solo cartucho, **Guild01**. Aquí llegarán tres, por separado y a través de la eShop, pero no deja de ser una selección exquisita de **videojuegos de autor.**



Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Suda interpreta los juegos de navecitas con un guión demencial y cinemáticas espectaculares. Muy divertido, pero demasiado corto.



Total **81**





3

Género **Simulación**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es






STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

Gestiona tu propio negocio a la vez que agudizas tu sentido de la moda. Aconseja bien a tus clientes y disfruta de tu tienda.

EL DATO

Hay 12.000 prendas diferentes en este universo y decenas de muebles de interior







Aconseja qué ropa comprar a tus clientes según tu estilo.

Actualiza tu tienda con los muebles de interior desbloqueables.

New Style Boutique

Saca tu lado más fashion y déjate seducir por este juego.

Tras el enorme éxito de **Style Boutique,** la fiebre por la moda regresa a 3DS, y nos invita a ponernos de nuevo al frente de una tienda de moda y trabajar hasta convertirnos en dueños del negocio. Dentro del universo de New Style Boutique podemos decidir **qué se llevará en la próxima temporada** y llegar a ver nuestros diseños desfilando encima de una pasarela.

Estilo personal

Escoger la ropa adecuada no solo es una cuestión de moda, sino de **estilo personal**. Cerca de 12.000 prendas de distintas marcas están a nuestra disposición para orientar a los clientes y formar nuestro propio vestidor. Tendremos que asegurarnos de no quedarnos sin existencias y mantener nuestro almacén siempre a punto viajando a las tiendas del centro comercial. Se irán desbloqueando nuevas zonas que podremos explorar, como **peluquerías, estudios fotográficos o cafés**. Para esto, lo importante es agradar a los consumidores, y cuanto más contentos salgan con nuestras recomendaciones, más felicidad sumamos a nuestro reloj. Además, hay más marcas y diseños de interior desbloqueables para decorar tu tienda o apartamento a tu manera. Y, por primera vez en la saga, ropa masculina.

Con **Spotpass y Streetpass** obtendremos nuevos artículos para nuestro armario o cambiaremos tarjetas de visita con otros jugadores, que podrán recorrer nuestra tienda en busca de prendas. Otro puntazo es la **realidad aumentada** que podemos utilizar para ver a nuestro personaje en el mundo real, vestido como hayamos elegido. Podemos tomar fotos de cada diseño, editarlas y guardarlas en nuestro álbum. Y fijaos si Nintendo se ha tomado las cosas en serio que incluso ha firmado un acuerdo con una agencia de moda francesa para asegurarse ropa exclusiva para Europa.



Selección Wii

El primer hit navideño, Skylanders Giants, llega para vender lo que no está escrito y dar vida a nuestras Wii.



3 JUEGOS PARA BAILAR



Just Dance 4



PSICODELIA BAILABLE
La última entrega del actual rey de la pista llega con más de 40 temas bailables, mil modos de juego y su clásica estética chillona.

Zumba Fitness 2



¡PONTE EN FORMA!
El método de baile-fitness que arrasa en los gimnasios de medio mundo puedes disfrutarlo en tu cada gracias a tu Wii y el juego de 505 Games.

DDR Hottest Party 5



EL CLÁSICO
La saga más veterana de los juegos de baile sigue ofreciendo una experiencia única con alfombrilla incluida para marcar nuestros pasos.

Plataformas





Donkey Kong Country Returns

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94

New Super Mario Bros. Wii

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Inazuma Eleven Strikers

Level-5 · 51,95 € · +12 · 1-4 Jugadores
Los mejores equipos de la serie (incluidos los de Inazuma Eleven Go!) en un arcade de fútbol espetacular.
Puntuación 80



Mario Kart Wii

Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



NBA 2K13 (N)

2K Sports · 29,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Vale, no tiene online y gráficamente sólo cumple, pero a la hora de jugar plasma el basket real como ninguno.
Puntuación 80

Acción



Call of Duty MW 3

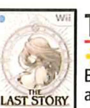
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2

SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



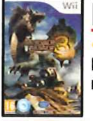
The Last Story

Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



LEGO Batman 2

Warner · 39,95 € · +7 años · 2 jugadores
El mejor juego de LEGO, con una Gotham abierta que explorar y montones de superhéroes. A dobles es una delicia.
Puntuación 86



Monster Hunter Tri

Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Project Zero 2 Wii Edition

Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 jugadores
Aprovechando el mando de Wii y con una ambientación logradísima, esta aventura es capaz de helar la sangre.
Puntuación 90



Skylanders Giants (N)

Activision · 79,95 € (Starter Pack) · +7 años · 1-2 j.
Vuelven los Skylanders en una nueva mezcla de acción, exploración y rol. Y con una nueva colección de muñecos...
Puntuación 88



Xenoblade Chronicles

Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Beat the Beat Rhythm Paradise

Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
50 pruebas de ritmo (10 de ellas para dos jugadores) difíciles, con sentido del humor.. y desquiciantemente adictivas.
Puntuación 85



Just Dance 4 (N)

Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Su sencillez de manejo, sus más de 40 temas y el abanico de modos más completo lo convierten en el rey de la fiesta.
Puntuación 78

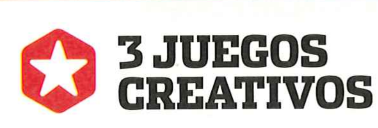




Selección 3DS



La actualidad viene marcada por espectaculares estrenos: Pokémon, Layton, Skylanders, Style Boutique...



3 JUEGOS CREATIVOS

New Art Academy



ESCUELA DE PINTORES
El magnífico curso interactivo de Nintendo no sólo enseña, sino que nos permite crear nuestras propias pinturas digitales.

Freaky Forms Deluxe



HAZ UN HÉROE
En esta original aventuras, puede mezclar partes para crearte un protagonista único.

Pullblox



CREA TUS PUZLES
En este juego, debes llegar a lo más altos de escenarios de bloques que son puzles en sí mismos... pero también puedes crear los tuyos propios y convertirlos en códigos QR para compartirlos con el mundo entero.

Plataformas

New Super Mario Bros. 2



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
La diversión de Mario 2D... y más aún: salta al límite para conseguir un millón de monedas. ¡Y con modo cooperativo!
Puntuación **93**

Rayman Origins



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Plataformeo en 2D puro, rápido, preciso, divertido... Es gracioso y precioso, pero se echa de menos el multijugador.
Puntuación **85**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
Uno de los grandes de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **92**

Deportivos

FIFA 13



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Es el mejor juego de fútbol que puedes jugar en 3DS, pero la verdad es que no ha evolucionado mucho.
Puntuación **81**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario Tennis Open



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

Acción

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Aventura

Heroes of Ruin



Square Enix · 45,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
Un juego de rol y acción rompedor por su modo online y la posibilidad de descargarse nuevos desafíos diarios.
Puntuación **88**

Inazuma Eleven 2

Juégalo en **DS/3DS**



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Dos ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación de fútbol y rol que tanta pasión despierta.
Puntuación **91**

Pokémon Ed. Blanca 2 y Negra 2

Juégalo en **DS/3DS**



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
No es solo una tercera versión de Blanca y Negra, es mucho más, prácticamente dos juegos nuevos.
Puntuación **96**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Skylanders Giants

N



Activision · 69,95€ (Starter Pack) · +7 años · 1-2 Jug
La nueva aventura de los Skylanders también se juega en 3DS... y puedes usar los mismos muñecos que en Wii.
Ya a la venta

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Layton y la Máscara de los Prodigios



Nintendo · 35,95€ · +7 años · 1 Jugador
Layton ha sido capaz de renovarse partiendo de la exitosa base de puzles y desafíos mentales. El efecto 3D da brillantez y notoriedad.
Puntuación **92**

New Style Boutique



Nintendo · 39,95€ · +7 años · 1 Jugador
Crea y dirige tu boutique en un simulador muy completo en el que intercambiamos diseños vía Spotpass y Streetpass.
Puntuación **83**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.
Puntuación **85**

N Nueva entrada · P Precio económico

Así nació... Animal Crossing

Bienvenidos al lugar más increíble del planeta



+info

El éxito del Animal Crossing de DS propició la producción de una peli de anime. Creada por Jojin Shimura, narró la historia de Ai quien, siguiendo los pasos habituales del juego, descubre que algo va a pasar en el Festival de Invierno. No se editó fuera de Japón, ¡pero podéis verla en YouTube!

Las sagas exclusivas de Nintendo se caracterizan por dos cosas: divertir e innovar; y corría el año 2001 cuando, con esta franquicia, nació **el videojuego en tiempo real.** Como pasaría un lustro más tarde con Wii Sports, bajo la apariencia de un juego tremendamente sencillo y con un apartado gráfico de lo más simple y una estética muy infantil, se escondió una nueva joya (otra más) para la larga lista de éxitos de Nintendo. La primera entrega se llamaba **Animal Forest**, fue para Nintendo 64 y no salió de Japón. Pero en occidente sí disfrutamos de su remake para GameCube, ya llamado Animal Crossing.

Empezar una nueva vida

Ya sea en tren, taxi o autobús, en los Animal Crossing siempre llegamos a **un nuevo pueblo** en el que no conocemos a nadie, y donde **no tenemos ni casa.** Antes de llegar, algún compañero de viaje nos hará una serie de preguntas, muy similares en todos los títulos, para saber si somos chico o chica, y para que pongamos nombre al pueblo y a nuestro personaje. Esta original intro nos va dando pistas de lo que tendremos que hacer al llegar. Los primeros pasos también se repiten siempre, hablar con un tal **Tom Nook** para que nos venda una casa (que nos hará pagar trabajando en su tienda), visitar el ayuntamiento, hablar con el alcalde y conocer a la gente del pueblo. Para entonces ya nos habremos dado cuenta de que todos los habitantes esta pequeña aldea son animales con forma humana, y de que este mundo tiene un horizonte más exagerado que el de un estadio de Oliver y Benji. Pero, sobre todo, al observar cómo avanza la fecha y la hora en pantalla, ver la luz de la calle, o hablar con los vecinos, será cuando descubramos el gran sello de identidad de la saga: todo lo que sucede en el juego está **sincronizado con el tiempo real**. Esto es: ¿que juegas el 31 de diciembre? Pues en el pueblo también es Nochevieja, y sus habitantes los celebran como tal. Y así, con la gran cantidad de fiestas que se celebran cada una en su fecha real.

Un fijo de cada consola

Desde su debut en 2001, Animal Crossing no ha faltado a su cita con ningún sistema de Nintendo, y sus cifras ya rozan los **20 millones de unidades** vendidas. Tras el debut en N64, y su mejorada versión para Gamecube, el mismo título se lanzó en Estados Unidos con más contenido (mayor número de fiestas, plantas, etc.), y luego se reeditó en Japón con un



Sorpresa en la versión GC: podíamos conseguir 19 cartuchos de NES y jugar con ellos, como Zelda o Mario.



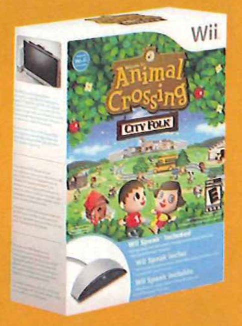
El número de objetos con los que podemos decorar nuestra casa crece en cada edición. Ya hay cientos...

Pequeño gran mundo

El 24 de septiembre de 2004 debutó la saga en Europa con la edición para GameCube. Los contenidos del juego eran tan numerosos que ocupaban los 59 bloques de la tarjeta de memoria, así que Nintendo decidió incluir una tarjeta de forma gratuita. En Wii, hubo pack junto al novedoso Wii Speak.





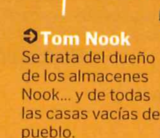


Fauna urbana

El vecindario del pueblo no deja de crecer con cada nueva edición del juego, pero hay una serie de personajes que acuden puntualmente a todos los pueblos en los que empezamos a vivir. Aquí tenéis una selección de los miembros más destacados de ésta, nuestra comunidad videojuegil.



Jugador ¡Nosotros! El aspecto depende de las respuestas a las preguntas iniciales.



Tom Nook Se trata del dueño de los almacenes Nook... y de todas las casas vacías del pueblo.



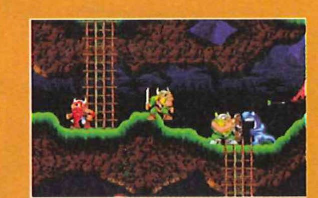
Tórtimer Es el anciano alcalde del pueblo. ¡A ver qué papel tiene en 3DS!



Graciela Presumida diseñadora de moda, es dueña de una glamurosa tienda.



pág 66 **10 juegos de puzles**
Darle al coco, meternos en problemas, es algo que venimos haciendo desde...



pág 69 **10 secretos de Street Fighter**
Disfruta con los detalles más inesperados de la saga de lucha de Capcom.





paquete de extras aún mayor. Su estreno en Europa se produjo con más de tres años de retraso y no fue un gran éxito de ventas. No obstante, las críticas fueron unánimes aplaudiendo lo novedoso y completo del juego.

Poco después llegó la versión de DS, **Wild World**, que fue la que convirtió a la saga en un auténtico fenómeno de masas. En Europa vendió 20 veces más que el anterior, y en todo el mundo superó las **11,5 millones de unidades**. El estilo Animal Crossing encajó a la perfección con el concepto portátil, y el control táctil le vino como anillo al dedo; pero es que, además, esta continuación superó en prácticamente todo a su "hermano mayor". El nuevo título mostró mejor acabado gráfico, jugabilidad perfeccionada, más contenidos y, sobre todo, debut de **la conexión en red**: a partir de esta edición, podemos entrar en contacto con otros jugadores y visitar sus pueblos, además de chatear en tiempo real. Let's Go to the City llegó a Wii a finales de 2008 y, aunque el título resultó muy similar al de DS (incluso podías continuar la misma partida), introdujo novedades como el chat de voz o la ciudad online, además de incluir más objetos y personajes que el resto de ediciones.



Los homenajes a otras sagas Nintendo siempre se han dejado ver en objetos y complementos.

Un joven clásico

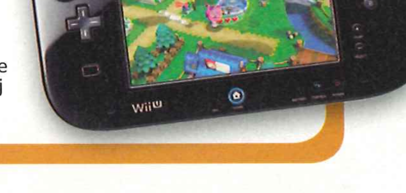
Aunque no sea una saga con tanta historia como los Zelda, Mario y compañía, Animal Crossing es, desde su nacimiento, un fijo en todas las consolas Nintendo, algo de lo que incluso series tan potentes como Metroid o Pikmin no pueden presumir.



Animal Forest (N64, 2001)

Animal Crossing (GC, 2004)

AC Wild World (DS, 2006)



AUNQUE AÚN NO SE HABLA DE VERSIÓN Wii U, la saga debutará en la consola con su minijuego para Nintendo Land: Sweet Day. También existen dos aplicaciones en la eShop de 3DS inspiradas en la saga: Reloj Animal Crossing y Calculadora Animal Crossing.

DESDE LA ENTREGA DE DS LA SAGA PERMITE INTERACCIÓN ONLINE ENTRE JUGADORES

Pueblo tridimensional

Habrá que esperar aún un poco más, pero **a principios de 2013** tendremos el que promete ser un nuevo punto de inflexión en la saga: la edición de Nintendo 3DS. El juego aprovechará todas las novedades de esta increíble portátil como **StreetPass**, más opciones online que ningún otro título de saga, un apartado gráfico mucho más logrado, y cantidad de nuevas opciones y contenidos. Es, desde ya, uno de los juegos más esperados de la portátil 3D.



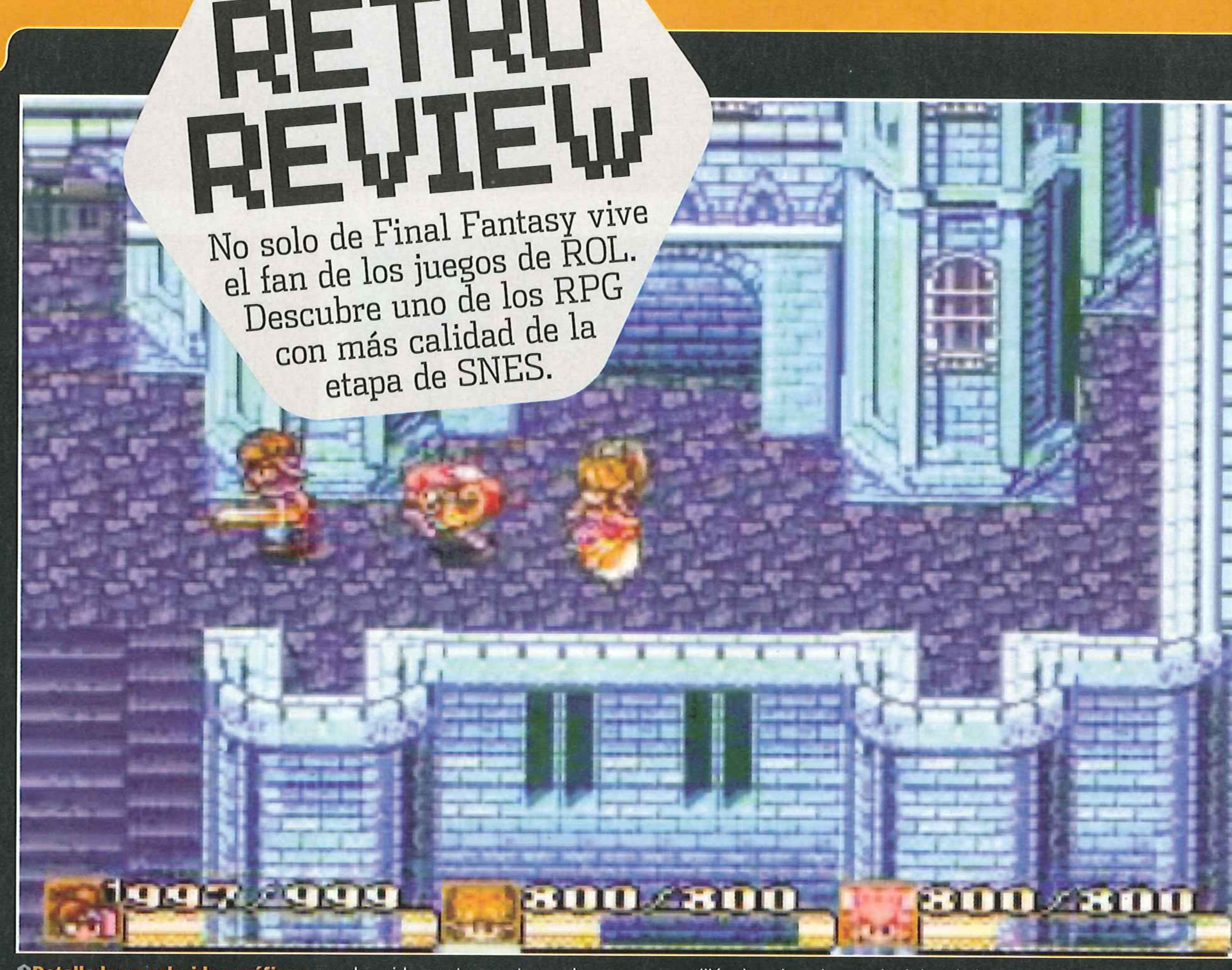
RETRO REVIEW

No solo de Final Fantasy vive el fan de los juegos de ROL. Descubre uno de los RPG con más calidad de la etapa de SNES.



- RPG
- Square Enix
- Super Nintendo
- 1994
- 11.990 pts (72€)
- 1-3 jugadores
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Su fantástica estructura narrativa se ve acompañada por una espléndida banda sonora, la belleza y extensión del mapeado o la profundidad y la duración de las partidas. Dos objeciones: la complejidad del manejo y los diálogos en inglés. Una joya si no tienes prejuicios hacia el rol.
NOTA: 93



Detallados y coloridos gráficos que dan vida a esta aventura rolera que encandiló a los chavales a principios de los años 90.

La variedad y detalle de sus escenarios es elevadísima. Aunque se nota el paso de los años en los gráficos, sorprende ver que siguen bien vigentes y frescos.






Secret of Mana

Y el mejor rol japonés se adaptó a los gustos occidentales.

Lanzado en 1993 para SNES, Secret of Mana (Seiken Densetsu 2) enganchó a miles de jugones gracias a sus combates en tiempo real, sus preciosos gráficos, sus magníficas melodías y su historia de fantasía heroica. La saga ayudaba a plantar las semillas del rol nipón en occidente.

Rol en tiempo real

En España, salvo las maravillas de Zelda o algún RPG lanzado en NES como Star Tropics, la relación con el rol apenas comenzaba a fraguarse. Nintendo editó en el momento de mayor popularidad de SNES este RPG de Square Soft, creado por Koichi Ishii, Hiromichi Tanaka y Hiroki Kikuta, donde el jugador se pone en la piel de un chaval que, tras encontrar una misteriosa espada, debe recoger las semillas del Árbol de Mana repartidas por el mundo y enfrentarse a los vestigios de un imperio que trata de dominar el mundo. En su viaje formará equipo con una joven y un duende para salir airoso de la peligrosa aventura. Los preciosos diseños de sprites, los enormes mapeados, el uso de modo 7 para los desplazamientos aéreos o la absorbente banda sonora son solo algunos de los elementos de esta aventura que enamoraron al público. La actitud en los combates de los personajes secundarios podía ajustarse mediante una tabla de comandos, para que luchasen de manera ofensiva, usasen magia o buscasen puntos para resguardarse del enemigo, algo que luego usaron muchos juegos del género. Otro elemento único fueron los menús desplegables en forma de anillo, que agilizaron la gestión del inventario y los ataques. Además, usando el periférico multitap podían jugar hasta tres usua-

Las peleas por turnos añadían un componente de habilidad. Pulsando en el orden y momento correctos, los golpes eran más fuertes.





El modo 7 se utilizaba en el mapa que unía las diferentes zonas del juego, consiguiendo así algunas secuencias realmente espectaculares.



Castillos, poblados, grutas, mazmorras... Los elementos roleros a los que estamos ahora acostumbrados resultaron una sorpresa.

Menús y anillos

Cuando el jugador deseaba seleccionar un arma, objeto o hechizo, un menú en forma de anillo aparecía entorno su personaje. Este sistema también servía para controlar la manera de luchar de los dos personajes que acompañan al protagonista. Era más rápido e intuitivo que las típicas pantallas de menús vistas hasta esa fecha.



JUGANDO A SECRET OF MANA, EL FAN DEL ROL SE HIZO MAYOR EN NUESTRO PAÍS

rios a la vez, lo que le convertía en uno de los primeros juegos de rol donde la experiencia colaborativa era muy importante.

El otro gran RPG de Square

Con Secret of Mana, Square Soft logró abrirse mercado fuera de Japón, cuando todavía no era conocida por sus Final Fantasy. Pero, sobre todo, creó un título que ocupa un lugar especial en el corazón de todos los jugones que se hacían mayores en aquellos ya lejanos años 90, y por lo tanto ayudó a crear la primera generación de amantes del rol japonés que existió en occidente.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

- Una entrega que es leyenda, con lo mejor del RPG japonés y la acción de los juegos de aventuras.
- Llegó en inglés, lo cual alejo a muchos jugadores. Pero aun así cosechó buenas ventas.

Nuestra opinión

Lujo de rol japonés

Secret of Mana presentó los RPG de acción al público occidental. Hoy es tan divertido como en 1993, puedes comprorbarlo descargándolo en la CV de Wii.

Nota 90

5 datos



El primer Seiken Densetsu se editó para Game Boy y fue conocido como Mystic Quest en 1991 (Final Fantasy Adventure).



La continuación de Secret of Mana (Seiken Densetsu 3) se editó también para Super Nintendo y, a pesar de enorme su calidad, nunca llego a editarse fuera de Japón.



El uso del periférico Multitap permitía hasta tres jugadores simultáneos. La historia no variaba, pero era más divertido jugarlo en compañía.



Todas las entregas de la serie Mana han sido creadas y supervisadas por Koichi Ishii, en sistemas tan variados como GB, SNES, PSX, PS2, GBA y Nintendo DS, y alternando el rol y la estrategia.



Tras el éxito de Secret of Mana, Square Soft encargó a sus oficinas en USA un RPG similar pero adaptado a los gustos occidentales. Este spin off se llamó Secret of Evermore y sí lo vimos traducido al castellano.

10 juegos para darle al coco

Porque Layton no es la única saga que nos ha hecho pensar a los nintenderos...

Y las aventuras

Sí, son un género que se presta a la inclusión de puzles, que han sido parte importante de **Resident Evil, Tomb Raider** o **Prince of Persia**, por ejemplo.

1 A Boy and His Blob

(Imagineering, NES, 1991) La "masa" que da nombre al juego se transformaba en todo tipo de objetos para que el prota pudiera avanzar.

2 The Lost Vikings

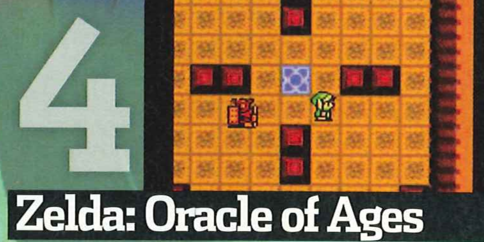
(Blizzard, SNES, 1992) Tres vikingos, cada uno con sus habilidades: pensando mucho y alternando su control superábas los obstáculos.

3 Tetris Attack



(Nintendo, GB, 1996) Una vuelta al concepto de Tetris... literalmente: las piezas aparecen desde abajo. Parece mono, pero es difícil.

4 Zelda: Oracle of Ages



(Flagship, GBC, 2001) El Zelda más enfocado a los puzles. Link viajaba por el tiempo y por mazmorras aun más laberínticas de lo habitual.

5 Advance Wars



(Intelligent Systems, GBA, 2002) Planificación, gestión de recursos... un juego de estratégia bélica por turnos brillante.

6 Fire Emblem: Path of Radience



(Intelligent Systems, GC, 2005) Otra saga de estrategia mítica: coloca a tu grupo de héroes y usa sabiamente sus diversos poderes.

7 Another Code

(Cinc, NDS, 2005) La historia de Ashley tenía acertijos que nos hacían usar la pantalla táctil o el micro de manera muy innovadora.

8 Brain Training

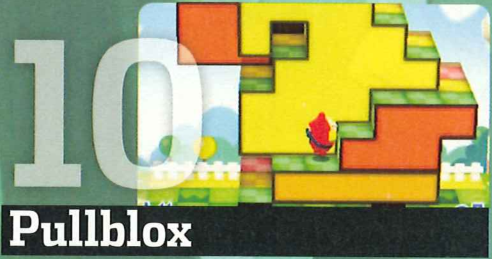
(Nintendo, DS, 2006) Nintendo nos puso a hacer gimnasia mental con pruebas de calculo y memoria... y creó un auténtico fenómeno.

9 Zak & Wiki: Quest For Barbaros' Treasure



(Capcom, Wii, 2008) Una sucesión de enigmas en los que cada solución siempre estaba en la palma de tu mano... en el mando de Wii.

10 Pullblox



(Intelligent Systems, 3DS, 2011) Gracias a las 3D visuales, los puzles de bloques toman en este juego de la eShop una nueva dimensión.



10 curiosidades sobre Street Fighter

1 25 añazos ha cumplido ya la saga. En el primer juego (arcade, 1987) sólo podíamos manejar a Ryu (y a Ken en el 1 Vs. 1).

2 Ryu significa "dragón" y Ken "puño". La legendaria técnica Shoryuken no es otra cosa que "puño del dragón ascendente".

3 Street Fighter II fue el primer juego de SNES en utilizar un cartucho de 16 megas. El récord estaba en 12.

4 SF es portátil: Game Boy y GBA recibieron versiones de SFII; SF Alpha III también salió para GBA; y SF IV es de lo mejor de 3DS.

5 Momento "Cuéntame". En SF II la bandera de España que aparece al seleccionar el escenario de Vega es la preconstitucional. Y el juego es de 1992...

6 Hay muchos spin-off: SF Turbo (más velocidad), Alpha (precuela de la 2º parte), EX (gráficos tridimensionales), VS. (cruce con otras sagas)...

7 Street Fighter y Final Fight son sagas hermanas. Final Fight se planteó como una secuela llamada Street Fighter '89. Capcom decidió separar las franquicias, pero dejó muuuuchos guiños.

8 Balrog, Vega y M. Bison intercambian sus nombres en Japón: el ninja se llama Balrog, el boxeador M. Bison y el jefe final, Vega. Capcom los cambió en occidente porque el boxeador M. Bison se parecía demasiado a Mike Tyson, y no querían problemas legales.

9 La frase de victoria de Ryu en el SF II japonés es: "debes derrotar al Shoryuken para tener alguna opción". En occidente, se tradujo (por error) Shoryuken por "Sheng Long". ¿Derrotar a Sheng Long? Acabaron inventándose que era el maestro de Ryu y Ken.

10 SF II para SNES es el juego más vendido en la historia de Capcom: ¡6.300.000 copias! Para la misma SNES se publicaron dos versiones del juego ampliadas: SF II Turbo y Super Street Fighter.

El túnel del tiempo

Super Mario Bros. cumplía 25 años, y quisimos rendirle homenaje con un número de auténtico lujo, que muchos guardáis como oro en paño.

Octubre 2010 Nº 215

La portada

Probablemente, la más elegante, sencilla y emblemática que hemos llevado en estos 20 años. Sobre esa superficie con efecto dorado metalizado anunciábamos un mega-reportaje dedicado a la historia de Mario. Pero también hubo espacio (sideral) para Samus Aran, con su insólito Metroid Other M, sin olvidar a los grandes héroes que estaban por llegar. La mejor carta de presentación para un mes radiante.



Las mejores publis

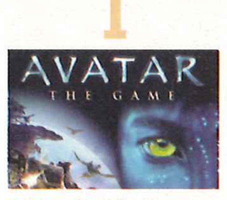
"Mayores pantallas, mayores emociones". Ese fue el *claim* elegido por Nintendo para recalcar el principal aliciente de la nueva DSi XL. También nos quedamos con las gráficas de Epic Mickey y Red Steel 2, por su gran calidad artística.





Alineación. Lo que más nos gustaba en 2010.

1



Avatar. En Año Nuevo nos levantamos con la fiebre 3D en plena ebullición, y eso que faltaban quince meses para 3DS.

2



Pokémon Reloaded. Las ediciones más grandes hasta la fecha volvían a DS con Oro Heart Gold y Plata Soul Silver.

3



No More Heroes 2. Travis Touchdown se marcó una secuela salvaje y frenética que nos dejó "enkatanados".

4



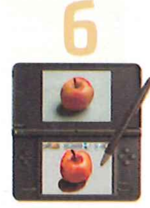
Monster Hunter Tri. El fenómeno de Capcom rompió los moldes de Wii, como hará en 3DS y Wii U, con MH Ultimate.

5



Dragon Quest IX. Fue un gran año rolero gracias a DQIX: Centinelas, Blue Dragon y Golden Sun: Oscuro Amanecer.

6



Art Academy. Vincent nos dio una lección de arte pictórico con sus clases virtuales. El nuevo curso, ahora en 3DS.

El precio de la vida

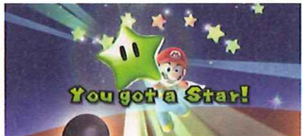
DSi XL, la portátil de aquel momento, se lanzó a un precio de 179,95€, mientras que la DSi clásica costaba 40€ menos. XL se lanzó en dos colores, chocolate y cereza, aunque meses después amplió su oferta a unos atractivos azul, verde y amarillo. Respecto a Wii, el pack de la consola junto con Wii Sports más un juego (Wii Sports Resort o New Mario Bros. Wii) y el mando Wii Remote Plus se vendía a 199€.



Los protagonistas del mes



Metroid Other M
Samus estrenaba su aventura más personal y arriesgada, con una fusión de perspectivas 2D/3D y un giro hacia la acción más peliculera.



Super Mario Galaxy 2
Además del historial de Mario, publicamos la cuarta entrega de la guía de Mario Galaxy 2, con las estrellas verdes más chungas.



Batman y Spider-Man
También fue un mes de superhéroes en Wii, con los análisis de El intrépido Batman, que se llevó un 86, y Spider-Man Dimensions, con un 84.



El retorno del Kong
Menuda fauna se juntó: primates, erizos, Rabbids y ratones Disney repartiéndose el protagonismo en el reportaje de grandes héroes.



Yoshio Sakamoto
El director de Metroid nos concedió una reveladora entrevista, en la que nos descubrió el lado maternal de su "niña" Samus.



Lo mejor de WiiWare
El estreno de And Yet It Moves nos llevó a reunir los grandes plataformas de WiiWare, entre ellos, Cave Story, NyxQuest o Bit-Trip Runner.



De recuerdo...

Cómo olvidar el mega-reportaje de 16 páginas que se curró Rubén, repasando y repuntuando todos los juegos de plataformas protagonizados por el icono de la Gran N. Nos quedamos con esta doble página, que abría el especial con una línea temporal en la que reunimos todos sus juegos y géneros, desde 1985 hasta 2010. Un viaje inolvidable por la historia.

Al otro lado de la cueva nintendera



Gustavo Acero
Colaborador de Revista Oficial Nintendo

Cuatro paredes, tres ordenadores, dos Wii y una DS. O quizá sean cuatro DS y una pared; soy muy malo en Layton. Lo importante es que esa ha sido mi mazmorra desde julio de 2007, cuando el entonces redactor jefe, Javier *Jimmy* Domínguez (hoy cantante de Mägo de Oz), me dio media hora para analizar un tal Puzzle League DS. Sí, esperaba zamparme algo más ligero, como Kirby, pero a partir de ese día fui compensado con miles de horas más para jugar y valorar unas quinientas novedades, desde Mario Galaxy hasta Skyward Sword.

Más allá de la sala de capturas, no he tenido la fortuna de Wario, pero sí la de completar el 99% de misiones que cualquier nintendero podría llevar en su inventario: viajar en Arwing por el mundo (no todo iba a ser Ryanair), destriparme cual zombi de Umbrella los juegos del futuro, pisar el E3 con Botas de Pegaso (no había taxis), entrevistar a los "Mother Brains" de Mario, Zelda, Pokémon, Sonic o Final Fantasy... y sobrevivir a cada cierre como un Pikmin: entregando mis piezas con un límite de 30 días.

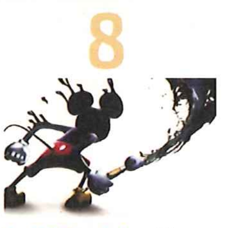
Pero mi Trofeo Especial ha sido compartir esa cueva de plátanos (va por Donkey) con los todos los colaboradores que me han sufrido más que a Navi; y por supuesto, conocer a Javi y Rubén, dos Pits terrenales, de esos a los que puedes agregar sin códigos de amigo. Y como en las mejores aventuras, llegamos al Final Boss, aunque en este caso no ataca. Gracias, Juan Carlos, por construir este mascaRON Rojo cuando algunos no sabíamos ni NAdar, y por enseñarme la lección más valiosa de mi vida: cuadrar textos en la maqueta. Y a todos los que nos leéis, ***thank you for playing***. En fin, me voy a ver fotos de Samus en morfosferas, que me estoy ablandando y voy a parecer Tingle.

7



Toy Story 3. Fue la peli del verano, y no faltaron sus dos juegos para DS y Wii, que incluía un interesante sandbox juguetero.

8



Un Mickey épico. Litros de pintura (y disolvente) salpicaron nuestras Wii de magia y nostalgia. ¡Y ahora toca la secuela!

9



DK Country Returns. Retro Studios obró el milagro al crear el mejor plataformas 2D de Wii. ¿Quién dijo Rare?

10



Sonic Colours. El Sonic más potente de los últimos años llenó de color nuestras Wii y DS con dos fabulosas entregas.

11



Y Goldeneye resucitó. Activision rindió tributo al mejor shooter de la historia, cambiando a Brosnan por Craig.

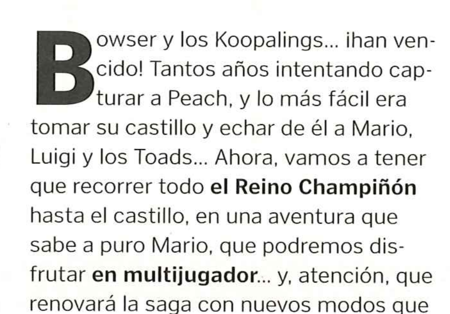
Vuelven Mario, Luigi, lo Toads... ¡y Yoshi! por partida doble: Yoshi adulto sobre el que podemos montar, y los bebé Yoshi de colores.



- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 30 NOVIEMBRE

New Super Mario Bros. U

Mario va a convertir Wii U en compra obligada desde el primer día.





GamePad

Su gran aportación será en el multijugador, donde **un quinto participante** podrás crear plataformas con sólo tocar la pantalla... para ayudar o fastidiar.

Bowser y los Koopalings... ¡han vencido! Tantos años intentando capturar a Peach, y lo más fácil era tomar su castillo y echar de él a Mario, Luigi y los Toads... Ahora, vamos a tener que recorrer todo **el Reino Champiñón** hasta el castillo, en una aventura que sabe a puro Mario, que podremos disfrutar **en multijugador**... y, atención, que renovará la saga con nuevos modos que son puro amor a los videojuegos.

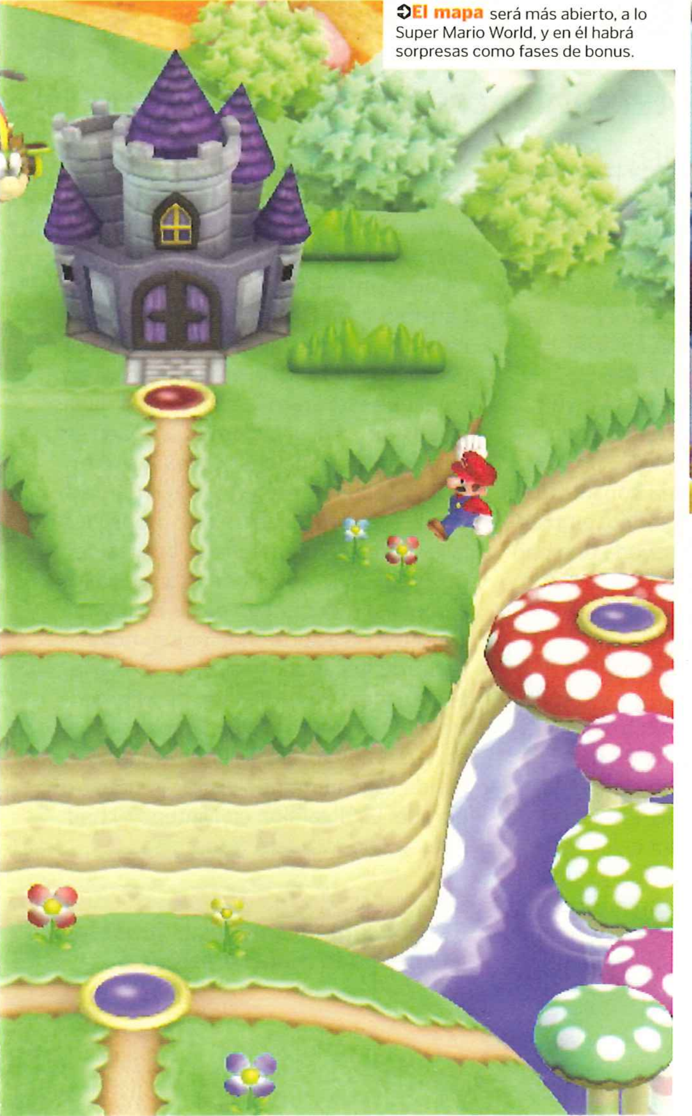
Mario rompe sus límites

Visitar los primeros mundos del modo Historia es una delicia. El control es el de siempre, con Mario corriendo y saltando, rebotando de pared en pared y **girando sobre sí mismo** como una peonza, (movimiento ya clásico desde Super Mario Galaxy). Sin embargo, aunque la ambientación de los mundos es familar, el juego sorprende constantemente con cosas nuevas. Planear y dar impulsos en el aire con **el traje de ardilla** mola mucho; **los bebés Yoshi** son la pera: no solo se comen a los enemigos, sino que, según su color, tiene un determinado poder: hincharse como globos, lanzar haces de luz que iluminan los escenarios oscuros, crear burbujas que atrapan a los enemigos. Agárralos bien y nos los pierdas, son muy útiles para superar el nivel... Las nuevas Casas Seta guardan minijuegos muy chulos para conseguir vidas y, en general, puede parecer fácil avanzar en los primeros mundos, pero conseguir las tres monedas estrella ya tiene su complicación desde el principio. Y después están **los nuevos modos** en los que podemos jugar con los Mii... Vuelve Caza de Monedas, un multijugador fantástico y debutan l**as partidas Turbo**, en las que el scroll es constante y letal, haciendo del juego una experiencia frenética... Y luego están los **Desafíos** para un jugador. Los hay de cuatro tipos: contrarreloj, acumulación de monedas, busqueda de vidas extra y desafíos especiales, como esquivar ataques durante el mayor tiempo posible. Son difíciles (sobre todo conseguir la medalla de oro en todos), enganchan a lo bestia y, además, son una auténtica escuela para jugar mejor. Y es que Mario ahora será el mejor maestro.

Primera impresión

- **Los nuevos y retadores modos.**
- **¿No te gusta Mario? ¡Imposible!**

LOS MODOS Mii DAN OTRA DIMENSIÓN A MARIO, CON RETOS MÁS DIFÍCILES TANTO EN SOLITARIO COMO EN MULTIJUGADOR



El mapa será más abierto, a lo Super Mario World, y en él habrá sorpresas como fases de bonus.



Mundos acuáticos, flores de fuego o de hielo... muchas cosas te sonarán... otras te asombrarán.

LAS PRIMERAS HORAS con Mario te dejan una certeza: quieres más. Además de un modo Historia fantástico, que dispara la diversión jugando en compañía, los nuevos modos prometen: las partidas Turbo y Caza de Monedas son intensísimas... y, cuando se vayan tus amigos, quedan los Desafíos, difíciles, apasionantes y dispuestos a convertirte en el mejor jugador. ¿Será el Mario más profundo? Ya no queda nada para saberlo.



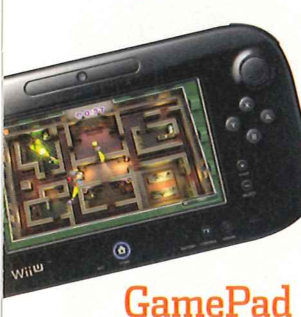
Nintendo Land ofrecerá 12 atracciones inspiradas en juegos clásicos de Nintendo. Cada una con múltiples fases, hay 6 pensadas para un jugador y 6 para multijugador.

Nintendo Land

La carta de presentación de Wii U es un parque temático creado para divertir.



- MINIJUEGOS
- NINTENDO
- 30 NOVIEMBRE



GamePad

En cada atracción se usará de manera distinta... y, creenos, algunas maneras son tan imaginativas que no te las esperas.

Olvida Wii Sports. Incluso Wii Sports Resort, con todas sus pruebas y gran cantidad de contenido secreto. Nintendo Land irá más allá, será un homenaje a las mecánicas de videojuego más clásicas y al mismo tiempo romperá esquemas porque, gracias al nuevo gamepad de Wii, nos permitirá **experiencias inéditas**. Nosotros ya hemos probado sus 12 atracciones y, además, descubierto modos de juego muy interesantes.

Compra tu entrada YA

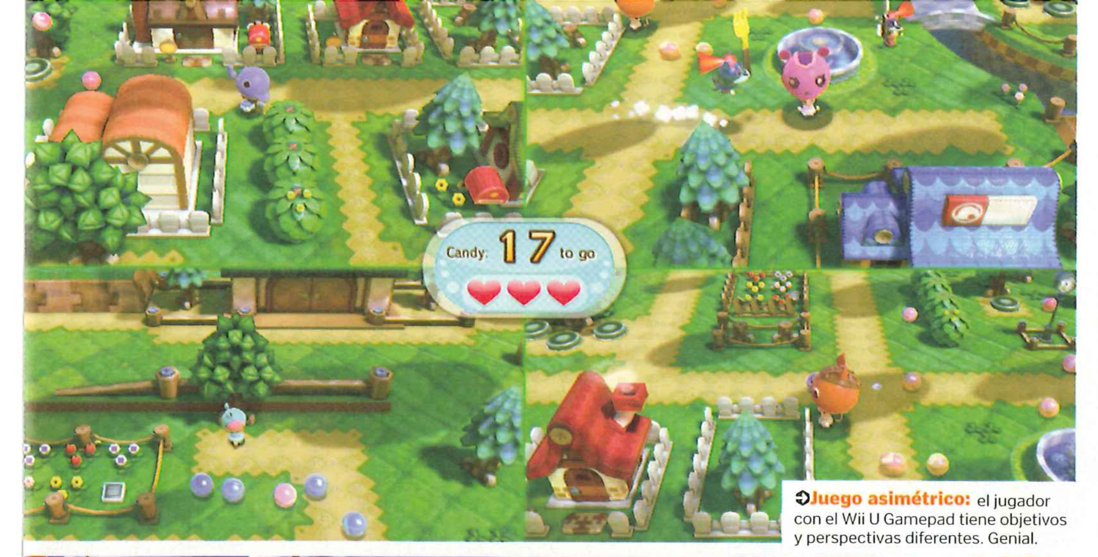
Nada más empezar, **aparece nuestro Mii**. Bueno, es un Mii especial, porque su cuerpo es el de un muñeco articulado. En medio de una plaza circular vacía, hay un bloque con un inmenso interrogante. Lo tocamos en la pantalla táctil y... Voilá!: aparece **Monita**, la robot que nos guiará durante nuestra primera media hora con el juego. En esta plaza, el mando y la tele muestran la misma imagen. Y, si movemos el mando, movemos la cámara en las dos pantallas. Primer indicativo de que el juego estará lleno de detalles y pequeñas perlas interactivas. Pronto, una torre aparece en el centro de la plaza, y para subirnos a lo alto solo tenemos que tocarla en la pantalla táctil. Y lo mismo pasa con las atracciones: sus puertas aparecen rodeando la plaza, y tocando sobre el símbolo de cada una saltaremos hasta su puerta. Las 12 están abiertas, y puedes jugar a la que quieras.

Seguramente ya sabes de qué van muchas. Seis son multijugador, con hasta cuatro mandos de Wii y un Wii U Gamepad conectados a la consola. Aquí descubres el juego asimétrico, en **tres pilla-pilla** divertidísimos, cada uno con sus propias reglas y mecánicas: Mario Chase, Luigi's Ghost Mansion y Animal Crossing Sweet Days. Multijugador son también **los beat'em ups** The Legend of Zelda Battle Quest y Pikmin Adventure, y el **shooter** Metroid Blast. Pero aún quedan seis atracciones, todas para un solo jugador... Bueno, esto no es del todo cierto. Pronto aparecerá en la plaza **un Tren** que nos llevará a un nuevo modo de juego: una competición para hasta cinco jugadores en la que acumulamos puntuación en una sucesión de atracciones. Y se incluyen tanto las multijugador como las de un solo jugador, en las que competimos por turnos. Por ejemplo, Donkey Kong Crash Course, una dificilísima prueba en la que dirigimos un carrito por **un laberinto de plataformas**. O Takamaru's Ninja Castle, un **juego de disparos** simplemente frenético, en el que disparamos shurikens a ninjas de cartón... Ah, y ya hemos probado las dos únicas atracciones todavía secretas: Octopus Dance y Yoshi's Fruit Cart. Por desgracia, tenemos que modernos la lengua, aún no podemos decirte de qué van... sólo que ambas son geniales y que una recupera un estilo de juego clásico y otra sorprende por su novedad. Tras bajar del Tren, volvemos a la plaza. Ahora se ha llenado de Miis controlados por la consola... Pero si nos conectamos online, Miis de jugadores de todo el mundo visitarán nuestro parque. La diversión en Nintendo Land parece que romperá fronteras....

Primera impresión

- **Una caja de sorpresas jugables.**
- **Que no te mole su estética.**





Juego asimétrico: el jugador con el Wii U Gamepad tiene objetivos y perspectivas diferentes. Genial.







NINTENDO HUELE A NUEVO

Mucho se insiste últimamente en que todas las ideas frescas jugables y artísticas vienen de los pequeños desarrolladores indepedientes. Y, en gran medida, es verdad. Pero siempre nos quedará Nintendo que, con este juego, demuestra su inquietud infinita por explorar, innovar... y divertirnos. Nintendo Land es diferente y único. ¿Un clásico instantáneo?

NINTENDO HA USANDO TODA SU SABIDURÍA PARA QUE CADA GÉNERO CLÁSICO SE VIVA, JUEGUE Y SIENTA DIFERENTE

Metroid Blast será un shooter tan bueno como el multijugador de muchos juegos... o mejor.

El Retorno de Dos Héroes supone una gran evolución con respecto al primer título y otorga más protagonismo a Oswald, el conejo afortunado.

Epic Mickey
El Retorno de Dos Héroes

El uso del gamepad y el juego cooperativo, como novedades más importantes.



PLATAFORMAS
DISNEY
30 NOVIEMBRE



En el GamePad

Podrás controlar con él a Mickey. Si juegas cooperativo, el segundo jugador se encargará de Oswald con wiimote y nunchuk.

La aventura de **Mickey y Oswald** tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los bombazos del año, no solo en Wii sino también en la nueva consola Wii U, donde estará disponible desde el día de lanzamiento, el 30 de noviembre. Recientemente se han desvelado algunos detalles de esta versión, que será la más completa de todas.

Explorando la consola

Además de ofrecer gráficos en alta definición, esta versión contará con características exclusivas: el jugador que controle a Mickey podrá elegir entre hacerlo con el GamePad o con los controles de Wii, mientras que si tu colega quiere manejar a Oswald lo hará con la combinación de wiimote y nunchuk. De esta manera, tendréis la opción de usar la pantalla táctil para descubrir una forma diferente de experimentar las mecánicas de pintura de Mickey, tener el mapa siempre a la vista y otras funciones. Eso sí, hay que mencionar que en este juego no tendremos la posibilidad de usar el Off-TV (llevar la acción desde la televisión al gamepad), ya que los chicos de Junction Point afirman no haber tenido el tiempo suficiente para incorporarlo, pues recibieron los kits de desarrollo de Wii U hace solo unos meses.

Dicho esto, vamos a hablar de algunas de las delicias que nos tiene reservado este gran juego, aplicables tanto en Wii como en Wii U: como ya sabéis, el cooperativo es la novedad más importante, y cada personaje tiene sus propios movimientos. Si jugáis solos, la máquina controlará a Oswald con una IA muy competente, y en cualquier caso este nuevo enfoque a dos permitirá una mayor complejidad y profundidad en puzles y desarrollo. Cada personaje tendrá características y movimientos diferentes: Mickey mantendrá una jugabilidad similar a la del anterior título, mientras que Oswald podrá usar electricidad para interactuar con todo tipo de elementos y enemigos electrónicos.

Por otra parte, el juego incluirá escenas musicales al más puro estilo Disney, en las que los personajes cantarán con todo el encanto de las pelis de la compañía, y los personajes hablarán (en español) todas sus líneas de diálogos. Y por supuesto, se ha trabajado mucho en pulir el aspecto que más flojeaba en el primer Epic Mickey: la cámara. Después de las críticas recibidas en la primera entrega, el propio Warren Spector (creador de la saga) ha asegurado que han hecho más de mil cambios específicos en la cámara para que esta vez no haya nada que reprochar a este aspecto del juego. En definitiva, si el primero ya era muy bueno, este título es más ambicioso y llevará la experiencia a un nivel aun mucho mayor.

Primera impresión

Muchas novedades y mejoras.
No tiene opción de Off-TV.

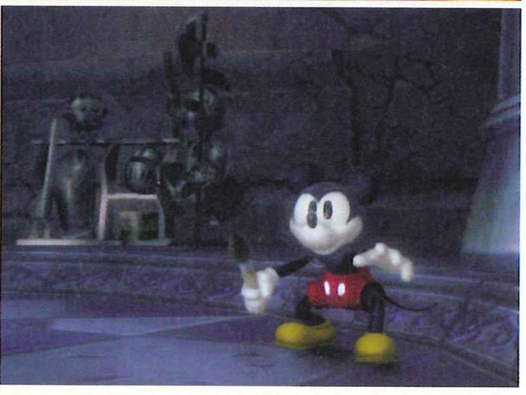




Oswald participa sí o sí de la acción. Si juegas tú solo, será la consola quien lo controlará.







DISNEY A SU MEJOR NIVEL

Ideal tanto para seguir exprimiendo tu Wii como para estrenar tu Wii U (o para sorprenderte de lo lindo en 3DS). Si te gustó el primero, con este vas a alucinar mucho más gracias a la interacción entre sus protagonistas. Pero si no llegó a convencerte por cosillas como su movimiento de cámara, esta vez no tendrás excusa posible para no darle una oportunidad.

EL NUEVO ENFOQUE A DOS JUGADORES PERMITE MAYOR COMPLEJIDAD Y PROFUNDIDAD EN PUZLES Y DESARROLLO

Mickey seguirá contando con su pincel, mientras que Oswald estará armado con un mando remoto.

➲**NBA 2K13** nos traerá la emoción de la lucha por el anillo, y lo hará a lo grande, con todas sus opciones intactas y encima con novedades exclusivas.



➲DEPORTIVO
➲2K SPORTS
➲30 NOVIEMBRE

NBA 2K13

El baloncesto que los usuarios de Nintendo nos merecemos.



En el GamePad

NBA 2K13 usará el nuevo Gamepad para elegir opciones **tácticas** y mostrar el **estado de los jugadores** en tiempo real.

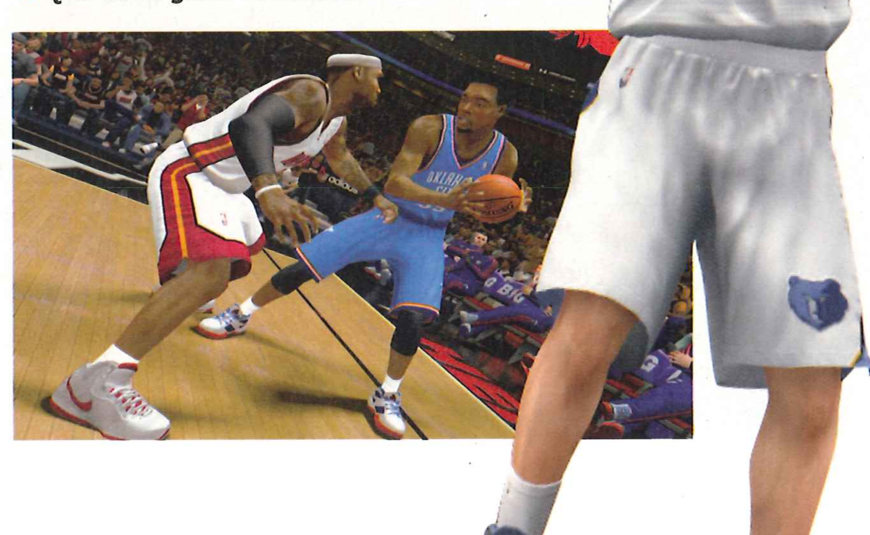
NBA 2K13 acompañará al lanzamiento de Wii U en nuestro país con una entrega que, por fin, mirára sin complejos a las versiones de PS3 y Xbox 360. A nivel gráfico lucirá de maravilla e incluso sus creadores afirman que un poco mejor que el resto de veriones. En cuanto a contenido, también estará a la altura, con todas las plantillas actualizadas y actualizables, os equipos clásicos, incluidos el Team USA de las Olimpiadas de Londres y el Dream Team de las de Barcelona y comentarios en castellano. Pero lo mejor es que incluirá funciones exclusivas para el GamePad de Wii U.

El nuevo Scariolo

Podemos seguir el transcurso de los partidos en la pantalla de nuestro mando, aunque resulta mucho más útil si la aprovechamos para ver datos técnicos. Podemos consultar las estadísticas de nuestro equipo, hacer las sustituciones o elegir las jugadas ensayadas fácilmente, aunque lo más novedoso será el escáner biométrico. ¿Y eso cómo funciona?, pues apuntando con la cámara del GamePad a la tele, con lo que veremos el partido a través de un filtro térmico, que nos mostrará qué jugador está con la "muñequita caliente" o en qué zonas de la cancha es más problable que nuestro tiro tenga éxito. También podemos mirar con más detenimiento a cada jugador, aunque eso hará que se pause la acción (sin entrar en los menús). Tampoco faltará el online, ya era hora, incluido el espectacular modo Mi Equipo.

Primera impresión

- Los usos del GamePad.
- Que no te guste el basket.



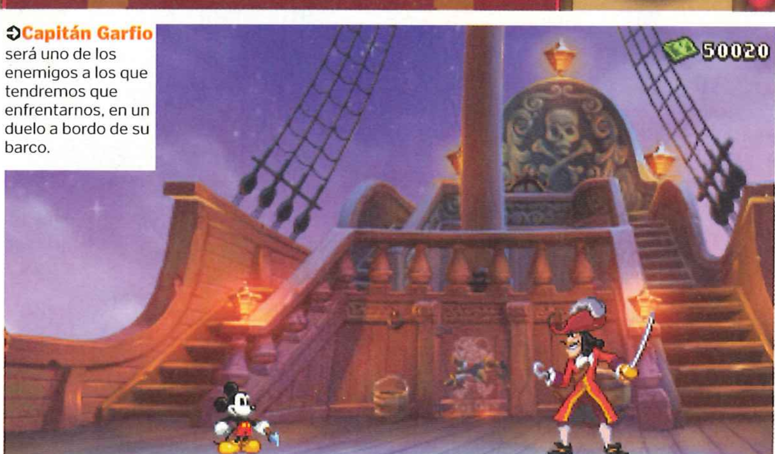




Bestia será el primer personaje al que rescatemos, debido al amor de Peter Ong por esta película.



Los niveles incluirán elementos y recursos habituales del género de las plataformas más clásicas. Será como volver a la época de SNES y Mega Drive.



Capitán Garfio será uno de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos, en un duelo a bordo de su barco.





- PLATAFORMAS
- DISNEY
- 23 NOVIEMBRE

Epic Mickey Mundo Misterioso

3DS tendrá su ración Mickey, y homenajeando a los clásicos.



Control táctil

El **stylus** se convertirá en nuestro **Pincel Mágico** para dibujar y borrar elementos, o invocar aliados u objetos

El mismo día que Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes llegue a Wii (y una semana antes de aparecer junto al lanzamiento de Wii U), este más que interesante "spin-off" saldrá en exclusiva para 3DS. ¿Os suena un juego llamado Castle of Illusion, aparecido en Mega Drive en 1990? Fue uno de los mejores juegos de Mickey de la historia, y este Epic Mickey: Mundo Misterioso será un gran tributo a él, al mismo tiempo que incorporará las mecánicas de pintura y disolvente de los Epic Mickey, esta vez a través del stylus y la pantalla táctil.

Dibujos y plataformas

De esta manera, dibujaremos elementos que cobrarán vida en la pantalla superior, y borrar los obstáculos. Vuestra destreza con el stylus será importante, ya que los dibujos serán más efectivos cuanto mejor hechos estén. Pero ante todo será un juego de plataformas de avance lateral que recordará a los mejores del género en la época de los 16 bits. Mizrabel, la antagonista del mencionado Castle of Illusion, regresa y trae consigo el castillo del juego de Mega Drive, en el que encontraréis salas que representan algunos de los universos más reconocidos de Disney como Peter Pan, Aladino y La Sirenita. En ellos encontraréis también a los propios personajes Disney, que os ayudarán y os encomendarán misiones secundarias. Si os gustan Disney y las plataformas al estilo clásico, no le perdáis la pista a este juego.

Primera impresión

- **Clásico e imaginativo a la vez**
- **¿Estará a la altura de los de Wii?**



Sonic y otros grandes personaje de Sega estarán desde el primer dí en Wii U, reunidos en un nuevo título de carreras que nos transmite mu buenas vibracione



- VELOCIDAD
- SEGA
- 30 NOVIEMBRE

Sonic & All Stars
Racing Transformed

El mejor discípulo de Mario Kart quiere superar a su maestro.



En el Gamepad

La pantalla representará un **mapa de la carrera** con la posición de cada personaje, y si tocáis uno veréis la carrera desde su perspectiva.

Tras el éxito del primer Sonic Racing, que pudimos disfrutar en Wii y DS hace ya dos años y medio (¡cómo pasa el tiempo!), SEGA nos invita a estrenar la Wii U quemando rueda. Bueno, y surcando mares y cielos, acompañados por el mejor plantel de estrellas de Sega convertidos en corredores.

Carismáticos pilotos

Esta vez la competición cuenta con nuevas figuras de gran relevancia histórica. Además de los principales personajes de la saga Sonic y de franquicias como **Super Monkey Ball, Jet Set Radio y Samba de Amigo**, tendremos a Vyse, del mítico juego de Rol **Skies of Arcadia** (Dreamcast, GameCube), Nights y Reala del clásico **Nights into Dreams** de Saturn, y Joe Musashi de la legendaria saga **Shinobi**. Lo cierto es que la 'galería' de pilotos estará llena de sorpresas, incluso podremos poner al volante a invitados tan especiales como Ralph, de la nueva película de Disney, **¡Rompe Ralph!**, y a Danica Patrick, piloto de la NASCAR en la realidad.

Nuestro trabajo será conducir a estas figuras y sus vehículos a través de circuitos inspirados en los universos de Sega, pero con muchísimas novedades respecto al primer juego: ahora los niveles serán más variados, la tierra dejará paso a partes aéreas y los vehículos se transformarán (de ahí el 'Transformed' del título) para adaptarse a cada situación. Seguro que al leer esto se os viene a la cabeza Mario Kart 7, que también introdujo nuevos conceptos similares; no penséis mal, amigos, en realidad Transformed ya estaba en desarrollo con estas ideas antes si quiera de que Nintendo anunciase MK7. Además, las partes acuáticas serán más bien al estilo **Wave Race**, mientras que las aéreas consistirán más en volar libremente que en los planeos del juego portátil del fontanero.

En lo que el juego de Sonic brillará con luz propia es en las opciones exclusivas Wii U gracias al uso extensivo del GamePad. Según sus desarrolladores no solo será la versión más bonita de todas, además el mando nos permitirá seguir la carrera con un mapa precioso y precioso.

Primera impresión

- **El elenco de pilotos-héroe.**
- **¿Hasta qué punto despuntará?**

"AQUÍ LO PRIMERO ES CORRER, Y LAS ARMAS VAN EN SEGUNDO LUGAR. QUEREMOS APORTAR ALGO DISTINTO AL GÉNERO"

Steve Lycett, Productor Ejecutivo en Sumo Digital



El multijugador será para hasta cinco jugadores, si uno de ellos usa el GamePad como mando de juego.



Los vehículos transformarán su aspecto para adaptarse a las secciones de aire y agua.

DREAM TEAM DE LA VELOCIDAD

Los desarrolladores ingleses de **Sumo Digital** cuentan con un amplio y 'veloz' historial con juegos de las sagas F1 y OutRun. Además, han fichado a antiguos miembros de los extintos Bizarre (Project Gotham Racing, Blur) y Black Rock (Pure, Split Second). Es una pasada que estos talentos se unan al 'imperio' Sonic para crear uno de los juegos de carreras más espectaculares.



New Super Mario Bros 2

Ya están aquí los 10 trucos maestros para conseguir el mayor número de monedas posible y poder llegar cuanto antes al gran objetivo del millón de monedas. Una tarea tan ardua como divertida, por supuesto.



Las cinco estrellas

En la casilla en la que has salvado las partida pueden aparecer cinco estrellas. Se logran así:

Primera estrella: Completa el castillo del mundo 6.

Segunda estrella: Consigue todas las Monedas Estrella del juego (en todos los mundos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, Champiñón y Flor de Fuego).

Tercera estrella: Consgiue todas las Monedas Luna del Mundo Estrella.

Cuarta estrella: Completa todos los niveles. Abrir todos los caminos, secretos y normales y desbloquea todos los caminos con carteles en los que debes pagar Monedas Estrella.

Quinta estrella: Consigue el número máximo de vidas. Son tres coronas, es decir, 1100 vidas.



1 Muy importante. Localizar los niveles con una Flor Dorada de manera que puedas utilizar sus poderes. Encontrarás este ítem en el Mundo 2-1, 2-4, 3-5 o Mundo Champiñón-1 por citar algunos



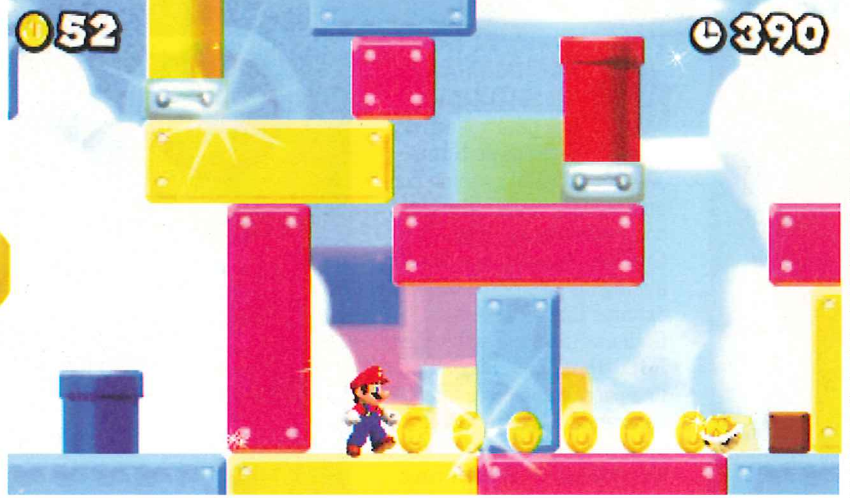
2 Teniendo en cuenta el Consejo 1, juega al Modo Fiebre de Oro. Si caes en alguno de los niveles antes mencionados por azar ve rápidamente a por la Flor Dorada para aumentar las posibilidades de forrarte.



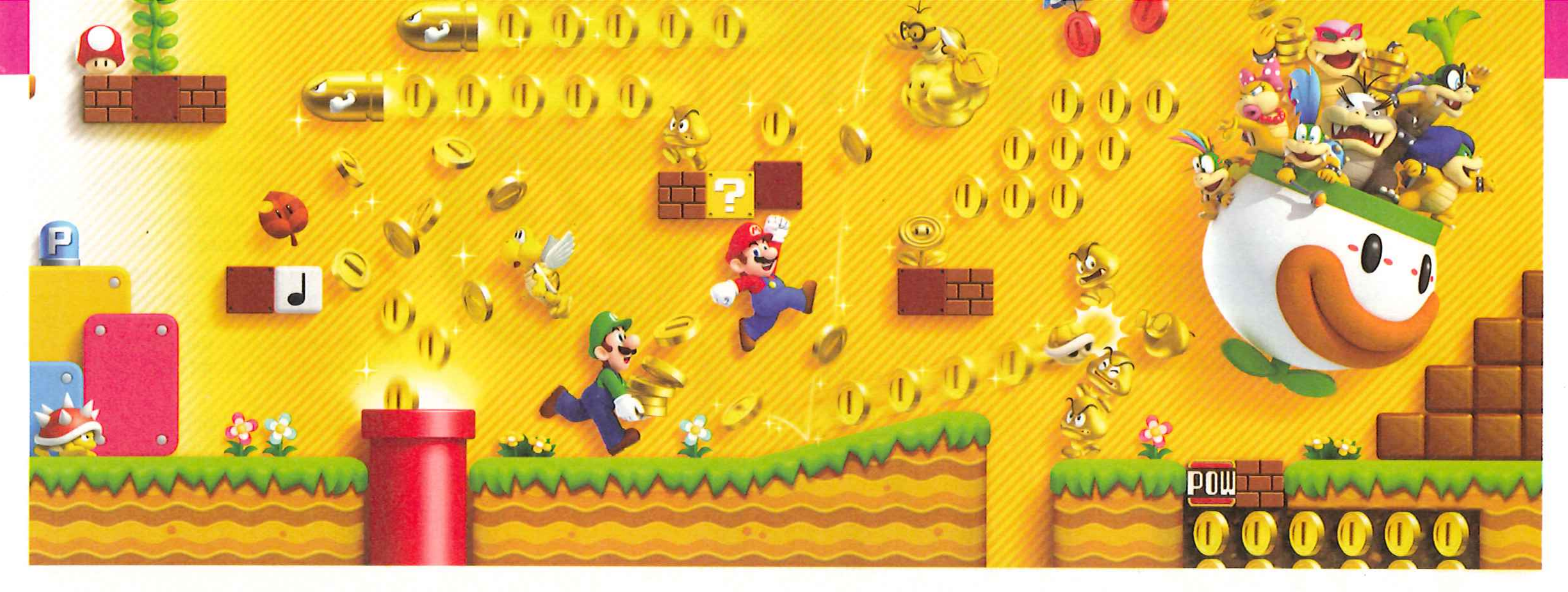
3 En el Modo Fiebre de Oro, procura llegar a lo alto del banderín de final del nivel para doblar el número de monedas. Es más fácil si ye haces con una Super Hoja y vuelas con el traje de Tanuki



4 Localizaloss niveles (y no son pocos) que contengan un Bloque Dorado y rejuégalos procurando cubrir el mayor recorrido posible con el bloque activado. Sin ir más lejos, el nivel 1 del primer mundo.



5 Siempre que veas un Anillo Dorado utilízalo sin pensártelo dos veces, aunque te recomendamos que observes el comportamiento de los enemigos primero. Los koopas, por ejemplo, van dejando tras de sí una estela de monedas y lo mejor de todo es que el mismo caparazon las recoge si vuelve a pasar por encima. ¿Por qué no pruebas a lanzar un koopa contra dos bloques irrompibles?





6 **Si además de pasarte el juego,** encuentras todos los niveles secretos, las casas Toad doradas no desaparecen al cojer los objetos. Hazte en ellas con una Flor Dorada y úsala en niveles que no la tengan.



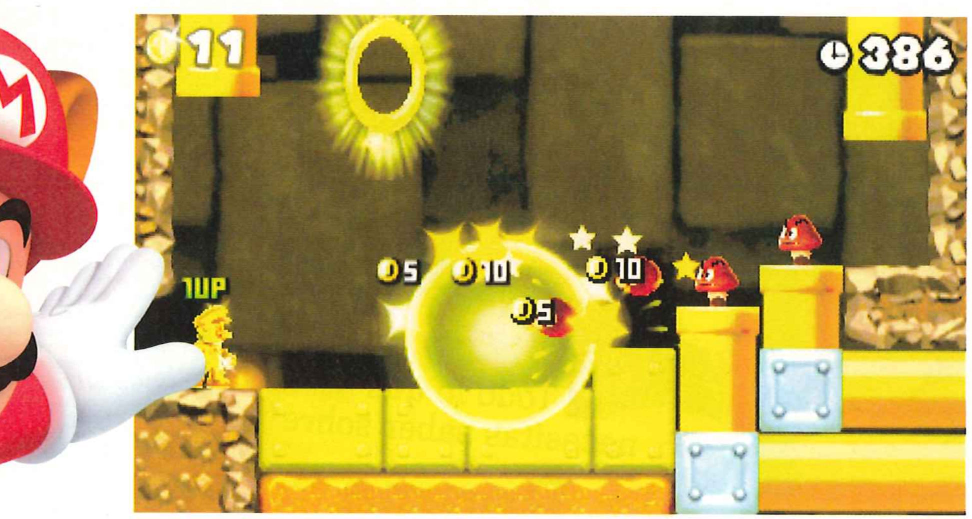
7 **Una vez te hayas cansado** de explorar los niveles normales una y otra vez, siempre puedes probar suerte en los niveles de los cañones. Son una manera rápida y sencilla de aglutinar monedas.



8 **Si superas el record** de un amigo en el Modo Fiebre del Oro te obsequiarán con 1000 monedas extra. ¡No está pero que nada mal. y es una buena forma de picarte con tus colegas!



9 **Truco: en el mundo 3-5,** si presionas el segundo interruptor P aparece un camino de monedas que lleva a una tubería roja. Dentro hay otro interruptor P que hace aparecer zillones de monedas.



10 **Por último,** existe un nivel óptimo si quieres forrarte en poco tiempo. Estamos hablando del nivel 2-4. Si te haces con una Flor Dorada lo mejor es que vayas a la zona de la segunda Moneda Estrella tras meterte por una tubería dorada. Espera que salgan muchos Goombas y encadena bolas doradas sobre de ellos una detrás de otra. Qué no pare la fiesta...

Gana vidas



En el ninel 1 del Mundo Estrella, Avanza hasta la primera tortuga de caparazón verde. Salta sobre ella para que se quede quieta. Rompe el bloque a la izquierda de la tortuga, otro bloque más a la izquierda de este y el que está justo debajo.



Quédate en el hueco más bajo y espera a que la tortuga salga del caparazón y comience a caminar hacia ti. Salta en vertical sobre la tortuga cuando pase por debajo de ti. Si caes en el lugar correcto, te quedarás rebotando



sobre ella. Pronto ganarás una vida por cada rebote. ¡Recuerda que debes llegar a la meta antes de que se te acabe el tiempo para no perderlas!

Próximo número

Sale el 30 de noviembre



¡TE VAMOS A SORPRENDER!

30-N ¡Wii U YA ESTA AQUÍ!

Y lo vamos a celebrar a lo grande, con una edición muy especial de la revista. El próximo número tendrá 20 PORTADAS. Como lo oís. Lanzaremos 10 ediciones con 20 portadas diferentes: 10 delante + 10 detrás, más las primeras reviews de los juegos de lanzamiento.

ADEMÁS

PAPER MARIO



Segunda parte de la review. Y la nota.



Todo lo que necesitas saber sobre **Rompe Ralph!**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez Navas, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

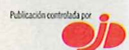
Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



EA SPORTS
FIFA 13
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
3
www.pegi.info
LFP
DAILY CLUB
NUEVO FICHAJE
BIENVENIDO AL CLUB
FIFA
Entra en un lugar donde cada partido cuenta, donde la rivalidad se intensifica de principio a fin. Ya no habrá dos toques iguales. Este es un lugar donde la fantasía se encuentra con la realidad y donde el balón se encuentra con la red, el hogar de millones de usuarios que son BIENVENIDOS AL CLUB.
EASPORTS.COM/BIENVENIDOALCLUB
YA A LA VENTA
Wii U